132 oldal • 3 CD melléklet • teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/3

WWW.PCGURU.HU

EXKLUZÍV: IGI 2 - COVERT STRIKE

INCOMING FORCES

teljes játék:

TÁMAD AZ EMBERISÉG

A JÁTÉK, MELY GRAFIKUS KÁRTYÁKAT "TESZTELT"

ISMERTETŐK

FREELANCER
SPLINTER CELL
COMMAND & CONQUER: GENERALS

HIGHLAND WARRIORS • NASCAR RACING 2003

HARDVER

GEFORCE FX ESÉLYLATOLGATÁS
XVID CODEC ISMERTETŐ
NOKIA N-GAGE TESZT

UNREAL II VÉGIGJÁTSZÁS

RAVEN SHIELD • WILL ROCK • KREED • IGI2: COVERT STRIKE • C&C GENERALS • SPLINTER CELL • UNREAL II • FREELANCER • GEFORCE FX • XVID CODEC • NOKIA N-GAGE TESZT

A PC GURU jelen számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

1646 Ft

PC GURU TOTÓ 13+1

EREDMÉNYHÍRDETÉS

NYERD MEG A 60 JÁTÉKSZOFTVER EGYIKET

Nyerd meg a 60 játékszoftver egyiket a

pc guru totó

multimédiás PC

Rákosi László Sopron

ati radeon 9700

Nagy Gábor	Nyíregyháza
Kükedi Gábor	Velence

em 96626 audioszett

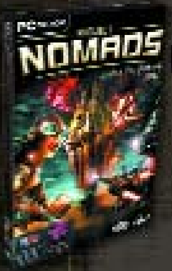
Tóth Gábor	Zomba
Schlőgl László F.	Szombathely
Gábor Zsolt	Győrzámoly

A totó +1-es kérdésére adott választ nem vettük figyelembe a megfejtések értékelésénél.

60 játékszoftver

neocron

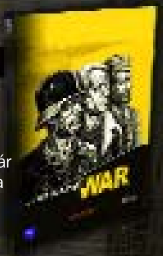
Hansághy Gyula	Budapest	**Tóth Tamás**	Abony
Benyó Mihály	Baltonfüred	**Horváth Mihály**	Pécs
Manczúr Géza	Gerendás	**Duchaj Áron**	Érd
Nagy Mátyás	Jánosháza	**Nagy László**	Budapest
Nagyhegyesi István	Kecskemét	**Pusztai Dániel**	Budapest



project nomads

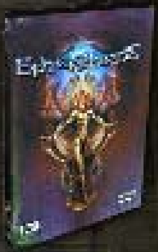
Hanich Ferenc	Balatonlelle	**Lénárt Bence**	Szendehely-Katalinpuszta
Hegedűs Zoltán	Komló	**Lesku Tamás**	Tapolca
Holes Dávid	Cserhátsurány	**Nagy Zoltán**	Debrecen
Király Ákos	Fonyód	**Pánti Tibor**	Sáránd
Király Dániel	Salgótarján	**Schwoy Dezső**	Mohács

another war



Gonda Gábor	Budapest	**Horváth Mihály**	Pécs
Hinteruiser György	Budapest	**Preiszig László**	Kisdorog
Nagy László	Budapest	**Götz Péter**	Budapest
Pusztai Dániel	Budapest	**Seres Gyula**	Tiszaföldvár
Bertity Patrik	Baja	**Nagy Mátyás**	Jánosháza
Borsos Gyula	Seregélyes	**Ferencz Gábor**	Győr
Duchas Áron	Érd	**Király Márk**	Fonyód
Göndös Tamás	Nagyszénás	**Hedrich Matthias**	Csátalja
Stvorecz Adrián	Sződliget	**Németh István**	Bakonyszombathely
Szabó István	Kalocsa		
Krizsanyik Ádám	Budapest		

etherlords



Boldizsár László	Budapest	**Együd Kamilló**	Budakalász
Hansághy Gyula	Budapest	**Hegedűs Ferenc**	Keszthely
Hinteruiser György	Budapest	**Kaizer Róbert**	Szolnok
Nagy László	Budapest	**Lénárt Bence**	Szendehely-Katalinpuszta
Sárospataki Fülöp	Budapest		
Bara János	Esztergom	**Marosi Zoltán**	Kecskemét
Bartalan Margit	Seregélyes	**Nagykegyesi István**	Kecskemét
Bencsik Károly	Szeged	**Schwoy Dezső**	Mohács
Csuhanics Balázs	Miskolc	**Sebestyén Gergő**	Vaskút
Dr. Nelhubel Ágoston	Dorog	**Stvorecz Adrián**	Sződliget
Dunszt Krisztián	Győr		

Gratulálunk a nyerteseknek!

A HÓNAP JÁTÉKA:

SPLINTER CELL

Első körben az IGI 2-re számítottunk, mint a hónap játéka cím legnagyobb esélyese, ám az utolsó pillanatban a Ubi Soft kipostázta nekünk a Splinter Cell végleges verzióját, amely minden kétséget kizáróan maga mögé utasította a teljes havi felhozatalt. Idéznék egy jellegzetes mondatot Kredenc értékeléséből:
„A Splinter Cell egyértelműen jelentős lépés a Ubi Soft életében, és talán a játékstílusában is, hiszen bár összességében azért nem forradalmi, egyes elemeiben azonban jelentősen előremutató és példaértékű (hibáiban pedig talán útmutató) – összességében jól és gondosan megtervezett és összerakott, ötletes, látványos és élvezetes, kihagyni nemcsak bűn, de önmagad ellen való vétek is...”

Kicsit szomorkásan indultunk neki ennek a számnak, hiszen nem sokkal az előző lap leadása után kiderült, hogy a Rainbow Six: Rouge Spear pillanatnyilag nem kerülhet bele a kosárba, nélkülöznünk kell, mint teljes játékot az újság mellékletén. Búslakodásunk szerencsére nem tartott soká (és remélhetőleg ti sem bosszankodtok miatta túlságosan), hiszen itt van az Incoming Forces, mely ugyan teljesen más kategória, azonban igencsak frenetikus látványt és játékélményt kínál a játszani vágyóknak.

Azután kezdett összeállni jelen számunk és egyre jobban alakult a kép, egyre több nagy név került be a kosárba. A végeredményt a tartalomjegyzékben láthatjátok, úgy hisszük igencsak ütősre sikeredett ez az összeállítás. Itt van mindjárt az exkluzív IGI2 tesztünk, a Splinter Cell review, valamint a Will Rock és a Tom Clancy's Raven Shield kiadás előtti bétaverziói alapján készült előzetesünk. Ezek mind olyan nevek, amik megmozgatták a fantáziánkat és remélhetőleg ezt teszik a ti szürkeállományotokkal is. Egyszóval szép kerekké, jól fogyaszthatóvá vált a dolog, nosza rajta, kóstoljatok bele....

PC GURU Team

6 . . . . .CD Tartalom
7 . . . . .Incoming Forces

8 . . . . .Hírek

14 . . . . .Tom Clancy's Raven Shield
17 .Enter the Matrix
18 . . . . .Shade: Wrath of Angels
20 . . . . .Dark and Light
22 . . . . .Will Rock
24 . . . . .X2: The Khaak Threat
26 . . . . .Lethal Dreams: Circle of Fate
28 . . . . .Kreed
30 . . . . .Golden Land
32 . . . . .Freelancer
35 . . . . .NosztalGURU
36 . . . . .Restricted Area interjú

38 . . . . .IGI2: Cover Strike
46 . . . . . . .Command and Conquer: Generals
49 . . . . .Austin Powers Pinball
50 . . . . .Tom Clancy's Splinter Cell

54 . . . . .NASCAR Racing 2003 Season
56 . . . . .Highland Warriors
58 . . . . .Unreal II: The Awakening
60 . . . . .Port Royale
62 . . . . .Hiszi a PC
64 . . . . .American Conquest
66 . .A világ legbefolyásosabb fejlesztőcégei
68 . . . . .Unreal II végigjátszás
74 . . . . . .Unreal Tournament 2003 Tippözön
79 . . . . .Csalások
80 . . . . .Killing Spree!
82 . . . . .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 . . . . .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
93 . . . . .Mobil hírek
94 . . . . .Nokia N-Gage teszt
98 . . . . .MSI és Soltek alaplapok
100 . . . . .VIA tervek
102 . . . . .AMD Barton

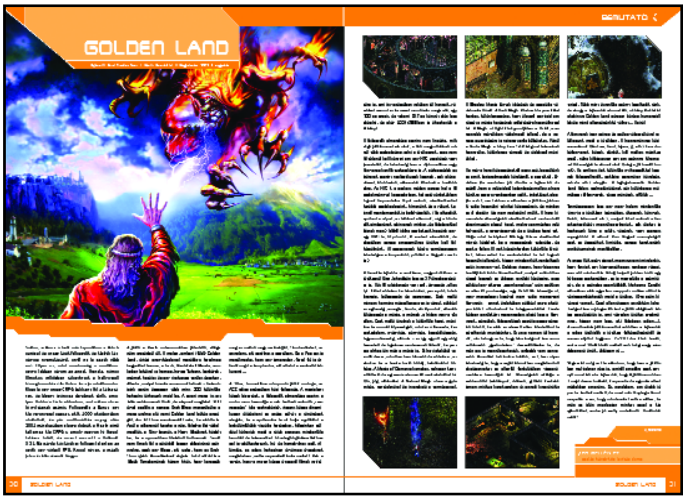
103 . . . . .Radeon 9500
104 . . . . .Xvid
108 . . . . .Homok a gépezetben
110 . . . . . . .Az első GeForce FX eredmények
112 . . . . .Mesterkurzus
114 . . . . .Logitech MOMO Racing Force
115 . . . . . .A házam, a...- PC-s házak tesztje
116 . . . . .RIO S30S MP3 lejátszó teszt
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - A kör
125 . . . . .Külvilág - A muskétás
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

14. oldal **RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD**

Úgy érzem, Tom Clancy jelenleg alkotói pályájának csúcsán jár. Könyvek, filmek és nem utolsó sorban számítógépes játékok sora fémjelzi utóbbi pár éves munkáját.



30. oldal **GOLDEN LAND**

Most is egy orosz CRPG bukkant fel a láthatáron, és bizony ígéretes darabnak tűnik, amolyan Baldur's Gate stílusban, ami nálam eleve jó nyitásnak számít.

38. oldal **IGI 2 COVERT STRIKE**

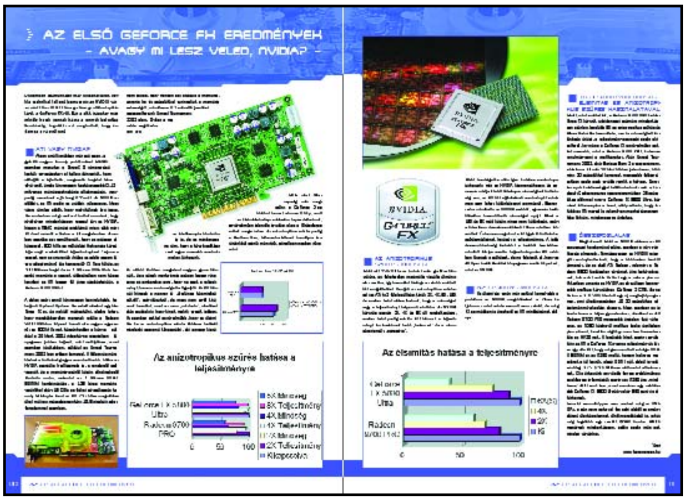
David Jones visszatér – immáron azonban új színekben: az IGI Operatives nevű titkos szervezet bevethető ügynökeként.

58. oldal **UNREAL 2: THE AWAKENING**

Megjelent az Unreal 2. Ez a párszavas mondat meglehetős felbolydulást váltott ki január végén. Egy klasszikus sorozat újabb darabjától joggal várhatunk el efféle hatást.

94. oldal **NOKIA N-GAGE TESZT**

A mobil eszközök jelentős átalakuláson mentek keresztül az elmúlt években. A Walkman-ek lassan őskövületnek számítanak...



110. oldal **AZ ELSŐ GEFORCE FX EREDMÉNYEK**

Decemberi számunkban már olvashattatok egy kis technikai jellegű bemutatót az NVIDIA várva várt DirectX 9.0 támogatású grafikus lapkájáról, a GeForce FX-ről.

CD MELLÉKLET

A nagy téli alvás után ébredezni látszanak a fejlesztők és a kiadók is, ennek hatását lehet érezni a megjelent demók és egyebek mennyiségében és minőségében. E havi válogatásunk igencsak sokszínűre sikeredett, győződjetek meg róla az alábbiakat szemezgetve.

PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE

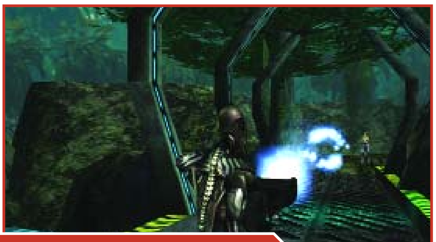
Talán (ha csak megint el nem halasztották) mire ezeket a sorokat olvassátok, már meg is jelent a Project IGI 2: Covert Strike. Bizony, az első rész hatalmas és váratlan sikere után a készítők joggal döntöttek úgy, hogy megpróbálkoznak még egy epizód elkészítésével - de remélem, hogy nem ez az utolsó! A lenyűgöző grafika mellett ígéretes lesz az online része is a játéknak, ugyanis hatalmas területeket tudunk majd bejárni, és a fegyvertárunk sem lesz éppen szerény...

NASCAR SEASON 2003

A Papyrus Racing Games is fejleszti a maga Nascaros játékát, melynek a Sierra Studios személyében találtak kiadót. Ebben az egyjátékos demóban két versenypályát próbálhatunk ki, név szerint a Michigan International Speedwayt és a Talladega Superspeedwayt. Mehetünk egyszerű tesztpilótaként is, de ahogy bemelegedtünk érdemes kipróbálni az egyjátékos verseny módot is!
Bár felmerültek olyan pletykák, melyek szerint ez a demó nem teljesen szándékosan került fel az internetre, mindenképpen érdemes kipróbálni, mert nagyon jónak ígérkezik!

PURGE

A FreeForm Interactive által fejlesztett Purge manapság talán a LithTech engine-t legjobban kihasználó FPS-nek számít. Erről egyértelműen árulkodnak a lejjebb látható képek, illetve ez a publikus bétateszt (immár a 6.!), amelyet ebben a hónapban felpaszíroztam a cd-re. Három pályán keresztül, öt eltérő harci módban irthatjuk az ellent!



Tovabbi demók
Chicken Shoot Xmas Edition / Drift: When Worlds Collide / Cartel: Silent Veil

Rovatok
Autószimulátorok / Counter-Strike / Action / Foci / Magyarosítások Fun / UT / Retro / Star Wars/ Old Hardware

Háttérképek
Battlefield 1942 / Dance Dance Revolution / Gran Turismo 3 / GTA III. / Half-Life / Metal Gear Solid II. / Spiderman 2: Enter electro / SimCity 4 / Tony Hawk's Pro Skater 3 / Unreal II.

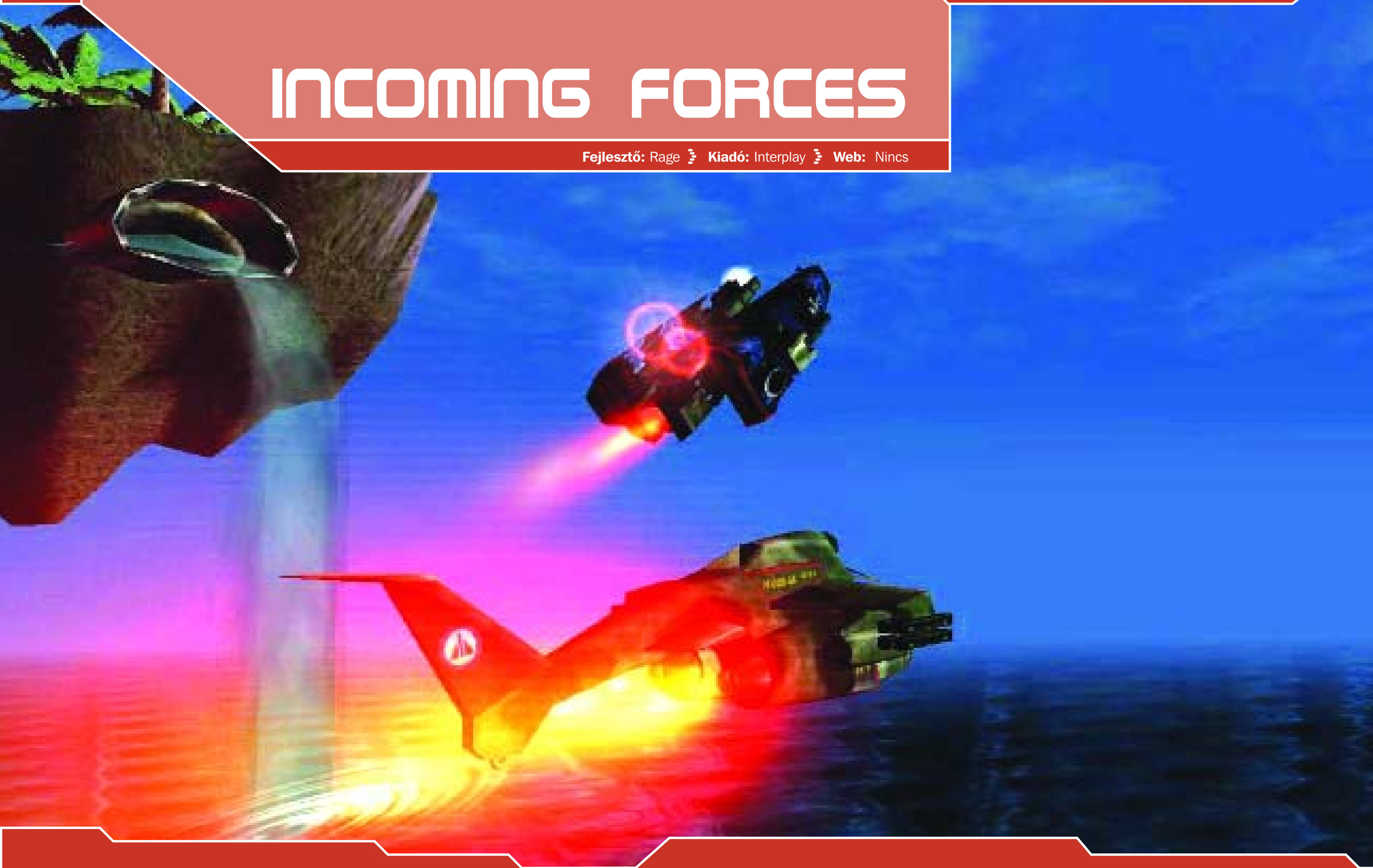
Animációk
Command & Conquer: Generals / Red Faction 2 / Robin Hood: Defender of the Crown / Breed / Battlefield 1942: Road to Rome / Unreal II: The Awakening

Shareware játékok
BlotterGeist / Click Buster / Cloner 3D / Mosaic / Jinni Zeala Pinball / Tetorganizer / Smart PaintBall / Alexis / Gutterball / Sonic 2

Javítások
Need For Speed Hot Pursuit 2 v.242 / Rally Xtreme / GI Combat v1.04 / UT2003 v2186 / Total Immersion Racing / New World Order 1.0-1.3 / Silent Hill 2 / The Thing v1.2

INCOMING FORCES

Fejlesztő: Rage **Kiadó:** Interplay **Web:** Nincs



Húsz év telt el, hogy a Földet fenyegető invázió elhárult (Incoming), s immár a béke idilli köde lengethetné be az univerzumot, ám a faj veleszületett agresszivitása átcsapott paranoiába, s mint oly sokszor, a rettegés percei után a bosszú órái következnek. Az emberi ragály bolygóról bolygóra járva pusztítja az idegen fajokat, holott az egykori agresszorok szülőföldjét elsőként felperzselve a számla kiegyenlítetett. A majmok ivadékai végül elérték hőn szeretett világunkat, a Kaiyodot, a flotta orbitális pályára állt, és a harc a túlélésért kezdetét veszi...

Ami a világban elfoglalt helyzetünket érinti, nem mondom, furcsán festünk idegen színekben, de ha a mindennapi élet apró örömeit – sorban állás, tömegközlekedés és más személyre szabott frusztrációk – kivetítjük az amúgy is negatív felhangokkal küszködő emberi milíciára, hát az esti zárásnak beillő, gondolkodásmentes levezető garantált.

A first person nézőszögre belőtt alkotás legfontosabb eleme a célkereszt, és mint az arcade, akciódús szisztéma mutatja, komoly koptatásnak lesz kitéve. Példának okáért az égről leszakad pár vadászgép, máris a bázis védelmének sarkköve az új nevünk, tehát rögvest egy lézerüteg irányzékán keresztül kell a hullámokban érkező vadászgépek és bombázók között rendet vágni. A veszélyforrás megszűnésével feltűnik fajunk újabb büszkesége, egy együléses vadászgép, a 'T' mint Transfer gombbal azonnal zaklatható a viharmadár, a következmények újabb hullámok, majd újabb hullák. Amennyiben kifogynánk az „érvekből", azaz a másodlagos muníció elkopna, netán a károsodások mértéke a roncs kategóriát kezdené feszegetni, iránypontként a 'Refit Base' címszó alatt található töltőállomás betáplálása nem haszontalan cselekedet. Mindez harc közben is elvégezhető, gép kilebegtet az „ojjektum" fölött, ami ugyan nem a „vízbű veszi ki a zoxigént", de konkrét karbantartást végez. A légi csapások retorziói szárazföldi eksönökbe csaphatnak át, fürge tankok indulnak jótékony közreműködésünkkel a betámadó tankoszlopok ellen. A végeredmény, hogy úgy ugrálunk egyik gépből a másikba, mint ahogy bolha vált átszállójegyet a kutyán.

A játékot kísérő illetve megszakító bejátszások minősége napjaink technológiai határát súrolja – igaz, alulról, de tessék megfigyelni a víz felületét, pontosabban a környezet visszatükröződését, a cigarettázó baka füstcsíkjának finom rezdülését, vagy a földi vadászgépek tökéletes kidolgozottságát. Az idegen kultúra felszíni megnyilvánulásai asszimilálnak a hajdani Incoming élénk, szinte harsány színekben pompázó világával, ahol a realizmust el lehet felejteni, helyette játéktermi hangulatot idéző robbanások, tűzgömbök, lézerlövedékek töltik be az eget. A pixel shaderes effektezés nélkül a gépigény alig üti meg egy PII 300 szintjét, ergo brutális videokártya nélkül is garantált a gördülékenység, holott a Rage Games egykori benchmark eposzát felélesztő alkotás még szinte frissnek mondható...

Tika

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

SHADOW OF THE SUN

Fejlesztő: Hothouse
Kiadó: Még nincs
Honlap: Még nincs

A program egy alternatív univerzumban játszódik, ahol is a vámpírok nemzetsége uralja a világot. Mi egy, a Vámpírtanács által – ki tudja, miért – bebörtönzött vérszívót alakítunk, akinek ráadásul az utóbbi időben furcsa látomásokkal kellett megküzdenie: álmában minduntalan egy csinos hölgy óbégat segítségért. Régóta kényszerűségből elfojtott szabadságvágyát így még érzéki víziói is überelik, s kikelve magából kitör a cellából. A fejlesztők szerint first person shooterük egyedülálló technikai megoldásokkal van felvértezve, amivel persze nincs is baj, csupán – a képek alapján – a kivitelezés hagy némi kívánnivalót maga után: ha az a zöld, hájas Abeszerű képződmény a főhőst jelöli, meglehetősen sajátos vámpíruniverzumban gondolkodnak kedves Hothouse-ék...

BLACK & WHITE 2

Fejlesztő: Lionhead Studios
Kiadó: Még nincs
Honlap: www2.bwgame.com

Peter Molyneux csak nem tudja megtagadni önmagát (nem mintha valamiért is kéne az RTS félistenének), hiszen a Jó és a Rossz párharcát felvázoló Black&White folytatását meglehetősen önplagizáló módon képzelte el. Hiszen bár az előd programkódját a Lionhead Studios teljes egészében újraírta, a kódfaragás során jó adag Populous-koncentrátummal is felöntötte a Black&White 2-t. A harc ugyanis mindennél fontosabb lesz a következő részben, több ezres seregek csaphatnak össze a fronton, elnyúló várostromok keseríthetik meg a defenzív játékosokat, és mindez persze nagyra nőtt teremtményeink vezetése alatt! Lényünket minden valószínűség szerint itt már nem kell babusgatnunk (bár erre is lehetőségük nyílik a mimózalelkületűeknek), könyörtelen fenevad módjára küldhetjük az ellenségre, és ha megsérülne, természetesen saját kis varázslatainkkal javíthatjuk erőnlétét. Mivel az előző rész készítésekor a fejlesztők a többjátékos üzemmódba már nem tudtak annyi energiát ölni, mint az egyjátékos módba, a Lionhead két külön verziót tervez: külön (!) egy single és egy multiplayer változat fog napvilágot látni (a biztonság kedvéért két külön gárda is dolgozik rajtuk).

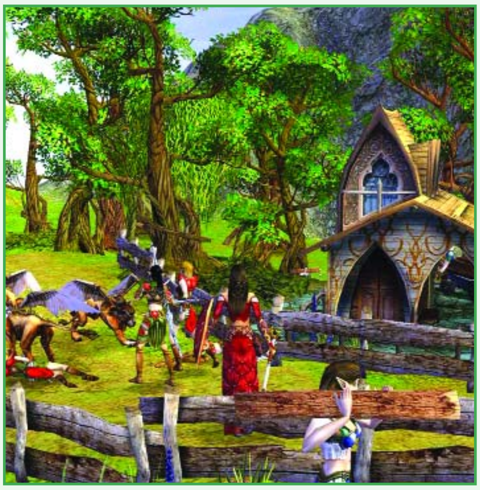
SYBERIA 2

Fejlesztő: Microids
Kiadó: Microids
Megjelenés: 2003. október

Kalandjátékosok, figyelem! Ezerrel készül a Syberia 2! A történetről magáról még nem sokat tudni (az alkotók szándékosan elhajolnak a gyilkos kérdések elől), ám a körítésről már most tudni, hogy mindennél (heh, legfeljebb az egynél lehet) tökéletesebb lesz. A grafikus motor az eddigi gyönyörűségeken túl például animált havat és jégesőt tud majd produkálni (szükség is lesz a sok fagyos tájon), az árnyékhatások szinte DOOM 3 szintű minőségben várhatóak (sejtelmesebb, filmszerűbb hangulati elemek alkalmazásához), és az elődhöz képest a színvilág is egy kicsit visszafogottabb, letisztultabb lesz. Mindez már ez év októberében!

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Fejlesztő: Phenomic
Kiadó: Jowood
Honlap: spellforce.jowood.de
Megjelenés: 2003. június



14 nagy hatalmú mágus éldegélt Spellforce békés (?) világában. Ám hataloméhségük során nem tudtak felülemelkedni kicsinyes harácsolási kényszerükön, így saját népük, alattvalóik igába hajtásán túl szomszédos mágusok területeire is be-bemerészkedtek. Mindez persze rövidesen totális háborúhoz vezetett, a mágikus szinten végbemenő csaták terhe alatt emberi sorsok, sőt, városok dőltek romba, egészen addig, míg a földkéreg végleg meg nem adta magát, s több kisebb szigetre nem bomlott Spellforce egykor virágzó földje. És csak ekkor jött a java: a mágusok hatalmas seregeket keltettek életre (illetve igézték meg a mágiával szemben védtelen ember, ork, elf, sötét elf, goblin, ork népességet), hogy a távolba is elérjen a kezük...

A játékban ezen telhetetlen varázslók egyikét alakítjuk, s feladatunk az előbb említett 6 faj segítségével az ellenséges mágusokat mielőbb elpusztítani. A terep természetesen teljes 3 dimenzióban fog pompázni, mi több, Black&White szintű kamerarendszer várható (nagytotálból akár egy egység first person shooterszerű nézetéig zoomolhatunk).

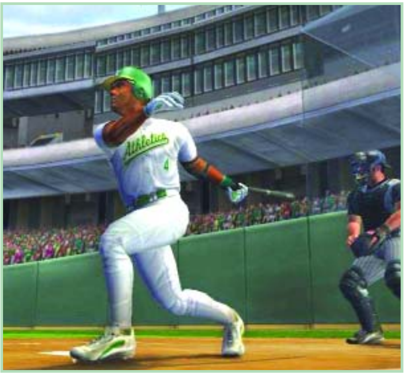
MEN OF VALOR: VIETNAM

Fejlesztő: 2015
Kiadó: Vivendi
Honlap: Még nincs

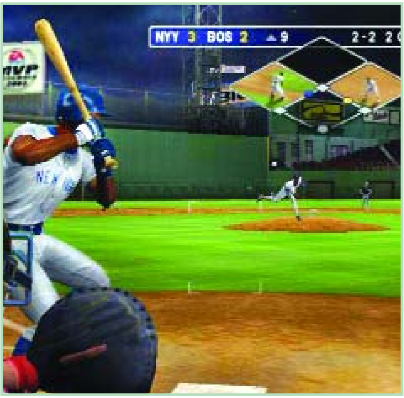
Alighogy megemlítettem a Line of Sight: Vietnamot, máris egy riválisáról kell értekeznem. A program szintén egy first person shooter keretein belül kíván emléket állítani a vietnámi borzalmaknak, a készítők szándékai szerint a meneteléseink során mindenkor a feszültség, a kétségbeesés, a kiábrándultság fog dominálni, szinte sosem tudhatjuk, mikor melyik bokorból bukkan elő egy-egy vietkong horda, vagy hogy mikor robban föl alattunk egy élesített akna – egyszóval a fiúk egy valódi drámát lopnak monitorjainkra. Mivel az egész játék csapatalapú, az alkotók főként a társainkért felelős mesterséges intelligencián fáradoznak, de persze az ellenség alattomos taktikáit sem hagyják figyelmen kívül. Garancia a sikerre magának a fejlesztőgárdának, a 2015-nek a neve, hiszen ők követték el a Medal of Honor: Allied Assaultot is...

MVP BASEBALL 2003

Fejlesztő: EA Canada
Kiadó: EA Sports
Megjelenés: 2003. nyár



Az Electronic Arts újabb sportág jogait szerezte meg, hogy erősítse a labda-, és egyéb sportjátékokban szerzett pozícióját. A baseballjátékok eddig nem tartoztak a legsikeresebb nevek közé, ami nem csoda, Amerikán, és néhány fanatikus rajongón kívül kevesen ismerik a játék szabályait. A szép grafika még nem garancia a sikerre, ezért a fejlesztők teljesen új kezelőfelülettel és a lehető legegyszerűbb irányítással próbálják élvezhetővé tenni a programot. Profi játékosok – többek között Torii Hunter (Minnesota Twins), Trot Nixon (Boston Red Sox) és Todd Pratt (Philadelphia Phillies) – segítségét kérték, akik folyamatosan tesztelik a programot, és ellátják tanácsaikkal a fejlesztőket.



PERIMETER

Fejlesztő: K-D Lab
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.kdlab.com/eng/projects/perimeter.html

Meglehetősen pesszimisták lehetnek a K-D Lab fejlesztői, ha a jövőt úgy képzelik, mint a Perimeter névre keresztelt 3D-s stratégiájukban.

A cselekmény ugyanis az emberiség végnapjai körül forog, dicső fajunk a Föld nyersanyagtartalékait már rég felemésztette, s a modern technika vívmányainak köszönhetően a távoli csillagokban keresett menedéket (jobban mondva pusztítani való planétát). Pár lakható bolygó terraformálását követően azonban találkoztak a Lánccal. A Lánc már ránézésre is erősen bizarr volt (kisbolygók halmazából álló, önmagával zárt rendszert alkotó „űrszigetek" sokasága), de arra már végképp nem tudott senki sem magyarázatot lelni, hogy a határvidékhez közeledve miért kelnek életre a semmiből rémálmaik legborzalmasabb teremtményei. Mintha az emberiség közös tudatalattija védené saját magát, saját magától...

PIRATES OF THE BURNING SEA

Fejlesztő: Flying Lab
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.burningsea.com

Furcsa, hogy pont a kalózvilág témájából, amely talán a legtöbb kalandot, veszélyt és izgalmat rejti, meglehetősen kevés játék született. Mintha a fejlesztők a Pirates! óta félnének e területre merészkedni, ami korunk pénzsóvár világában nevetséges kijelentés, ám mégis tény, hogy messze nincs annyi kalózos játék, mint mondjuk jövőt firtató. Ezt a negatív tendenciát kívánja megfordítani a K-D Lab a Pirates of the Burning Sea című játékával, amely egyúttal az online szerepjátékok fantasytől terhes világát próbálja kicsit felrázni.

A játékban egy XVIII. századi, Karib-szigeteken „veszteglő" hajóskapitányt alakítunk, s csak rajtunk áll, egyszerű szállítóként vagy rettegett kalózkapitányként működünk közre a javak sajátos (f)elosztási rendszerében. Mivel a játék MMORPG, a mellékelt szerkesztőprogrammal akár saját zászlóinkat, kalózsipkánkat, falábunkat is megalkothatjuk, amit aztán a központi szerverre feltöltve máris használatba vehetünk (persze csak miután a készítők részéről egy alapos ellenőrzésen is átesett).

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Fejlesztő: Blizzard
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2003. nyár
Honlap: www.blizzard.com/war3x

Ideje talán a hónap bombahírével is foglalkoznunk, amint a címből is sejthető: a Warcraft 3 küldetéslemezzel fog gyarapodni. A The Frozen Throne sztorija Arthas és Illidan körül forog, mindketten a Fagyos Trónt óhajtják megkaparintani. Ráadásul a hajsza során Illidant annyira a hatalmába kerítik a sötét erők, hogy ő lesz az új faj a(la)pja. A Nagák nemzetsége persze velejéig romlott, ám sajnálatosan az eredeti játék démonhordáihoz hasonlatosan nem játszható... Kárpótolni fognak viszont minket az új térségek (lesz trópusi sziget, fagyos tundra), hősök (mindegyik fajhoz természetesen), valamint egységek (szintúgy). Bővebben majd a bétatesztről való tudósításunk alkalmával, ugyanis a lapzártával egy időben el is indult a nagy játszma, és ismerve a helyi Warcraft viszonyokat, bizonyára karcolunk róla egy-két egészségesebb hasábot.
Egyébiránt a Blizzard nemrégiben ünnepelte a 12. szülinapját!

ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS

Fejlesztő: Funcom
Kiadó: Funcom
Honlap: www.anarchy-online.com

Ha szép lassan is, de készülget a Funcom online szerepjátékának, az Anarchy Online-nak a kiegészítő lemeze, a Shadowlands. Az add-onban vadregényes tájak és – főleg – setét fellegek árnyékában meghúzódó félelmetes színhelyek elevenednek majd meg, de kalandozásaink során akár Jobe felhővárosába is ellátogathatunk. Természetesen a készítők a mission disket új küldetésekkel, szörnyekkel, fegyverekkel és egyéb hasznos felszereléssel pakolták meg, mi több, a profi játékosok számára a tapasztalati ponthatárt is magasabb számban határozták meg.

SACRED

Fejlesztő:
Kiadó: Ascaron
Honlap: Még nincs

Meglehetősen középszerű szerepjátékkal próbál előrukkolni a német illetőségű Ascaron – legalábbis ami a történetet illeti. Ancaria (a Sacred világa) déli, elhagyatott területén kell 6 hősünkkel (3 férfi, 3 női szereplő) partyba verődnünk, hogy az Emberi Királyság elől bujdokoló Shaddar nevezetű kegyetlen, setét varázslót egyszer s mindenkorra eltűntessük a föld színéről. Ennél még egy esti bevásárlás is izgalmasabb...

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Fejlesztő: Nfusion
Kiadó: Infogrames
Honlap: Még nincs

Úgy látszik, PC-fronton csak most kezd igazán beérni Amerika tán legnagyobb katonai bukása, Vietnám, hiszen a magyar Platoon vagy a készülő cseh Vietcong után megint csak egy Vietnámot feldolgozó játékkal van dolgunk. Az Nfusion first person shooterében az amerikai hadsereg speciális alakulatának, a Green Beretnek az egyik tagját személyesítjük meg, küldetéseink így első látásra meglehetősen monotonnak tűnnek. Pedig egy jó mesterlövésznek nem csupán a puszta lövésből áll a feladata, el is kell jutni a célpont közelébe (illetve mindig jó helyen kell lennie saját csapat fedezésekor). Megbízatásainkat ráadásul mindenkor meg fogják nehezíteni a vietkongok által telepített csapdák, alagutak, és persze maga a dzsungel is, ámbár, mint tudjuk, egy kiváló lesipuskás hetekig vígan eléldegél a sűrű aljnövényzet vagy a fák takaró lombjai közt.

TROPICO 2: PIRATE COVE

Fejlesztő: Frog City
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2003. április
Honlap: www.tropico2.com

Ritkán találkozik az ember ennyire odaadó fejlesztőgárdával, mint amilyen a Frog City. A “békavárosiak” ugyanis nem átallnak egy folytatást az elődhöz képest teljesen más környezetbe helyezni: most a banánköztársaságok bájos diktatúráját váltották fel a kalózvilággal. Ennek megfelelően a Tropico 2-ben egy sehonnai kis kalózszigetet kell kalózparadicsommá varázsolnunk, méghozzá az egész kalózipar menedzselésével. Nekünk kell gondoskodnunk a flottáról (ami kezdetben ugyebár inkább egy darab lélekvesztőnek felel meg), a legénységről (figyelembe véve az otthoni igényeiket, pl. kaja, pia, nő), a foglyok tartásáról, és a szomszédos kalózkapitányok kielégítéséről (ne üssék bele az orrukat a „felségvizeinken” történő dolgokba és viszont). Pénzhez persze nem csak sima fosztogatással juthatunk, vannak ennél körmönfontabb módszerek is: például finnyás nemeseket rabolhatunk el váltságdíjat követelve (szépséghibája a dolognak, hogy kényes látogatónk nem bírja a foglyoknak járó csalánlevest, palotánkban kell megvendégelnünk, magyarul ez is pénz, pénz és pénz).

BATTLE MAGES

Fejlesztő: Targem
Kiadó: Buka Entertainment
Honlap: www.buka.com
Megjelenés: 2003. szeptember

Világunkat ősidők óta a Mágikus Kristály óvta a Káosztól. Sokáig azt hittük, hogy amíg e varázslatos tárgy aurája áthatja földünket, senki és semmi nem boríthatja fel kiegyensúlyozott, boldog életvitelünket. Ám egy napon – a Mágikus Kristály hatalma ellenére – túlvilági erők sötét hordái lepték el birodalmunkat, a pusztulást árnyképét meglebegtetve népeink reményt már alig-alig fürkésző szeme előtt.

A Buka Entertainment fantasy stratégiájában 5 faj (emberek, tündék, goblinok, orkok és élőhalottak) egyikének élére állva dönthetjük el Battle Mages világának sorsát, természetesen korunk elvárásainak megfelelően pompázatos 3D-engine keretein belül. A játékmenet leginkább a Sacrifice-hoz hasonlítható, egy varázslót személyesítünk meg, aki bűvös igékkel támogatja gyilkos hadseregét. Már ha nem a diplomácia útját járjuk, merthogy szövetségek kötésére is lehetőségünk nyílik, hogy aztán ügyes manőverekkel a háttérből késztessük rá őket ellenfeleink leigázására.

FREEDOM: BATTLE FOR LIBERTY ISLAND

Fejlesztő: IO Interactive
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.ea.com/eagames/main/partner/pccd/freedom/home.jsp

A Restricted Area után a fene gondolta volna, hogy történetileg még mélyebbre lehet süllyedni, de bebizonyosodott, hogy igen. A Freedom: Battle for Liberty Island ugyanis azt a víziót próbálja előadni, hogy az oroszok átvették az uralmat az USA felett, és nekünk mint a Szabadság védelmezőjének (dehogy terroristaként, hova gondolsz?!) fel kell vennünk a harcot a jó öreg vodkaivókkal. A meglepő tulajdonképpen nem is ez, sokkalta inkább a fejlesztőgárda nevében rejlik (illetve, hogy egy ilyenhez adja a nevét), tudniillik az IO Interactive pátyolgatja, amely azért egy kiváló Hitman duettel már elkápráztatta a nagyközönséget...

MORROWIND: BLOODMOON

Fejlesztő: Bethesda Softworks
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: Még nincs

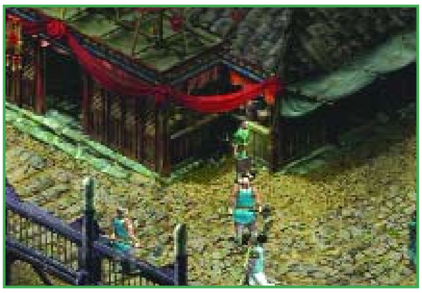
A Bethesda Softworks sem tétlen, hiszen a Morrowind Tribunal kiegészítő lemeze után még tovább bővül csodásan kitalált Elder Scrolls univerzuma! A Bloodmoon névre keresztelt Morrowind add-on a jeges Solstheimbe kalauzolja el a játékosokat, ahol is a Birodalom új bányászkolóniát óhajt felállítani. A tervbe azonban egy kis hiba csúszik: nem vették figyelembe a térségben hódító Vérhold jóslatot és annak következményeit, a vérfarkasokat...

A küldetéslemez az új megbízatásokon túl természetesen új szörnyeket is a kalandorok elé fog vetni, itt vannak például a fagytrollok vagy a fagykegyeltek (khm, inkább angolul: ice minions) derék fajai.

PRINCE OF QIN ONLINE

Fejlesztő: Object Software
Kiadó: Még nincs
Honlap: Még nincs

Teljes mértékben Internetre költözik az Object Software Kína történelmét feldolgozó szerepjátéka, a Prince of Qin! A borzasztóan megkapó névvel büszkélkedhető Prince of Qin Online-ban 28 város, 18 megye és 70 NPC (nem-játékos karakter) – és persze néhány új karakterosztály (Paladins, Wizards, Assassins, Witches and Musclemen) – kap majd helyet. Az új területeken természetesen új anyagok várnak felfedezésre illetve felhasználásra, még hathatósabb fegyverek készítésére adva lehetőséget a játékosoknak.



CHARIOTS OF WAR

Fejlesztő: Slitherine Software
Kiadó: Még nincs
Honlap: Még nincs

Folytatása készül a Legion-nek! Hogy ez senkit nem hozott lázba? Tulajdonképpen érthető, hiszen a meglehetősen szolid külsővel és számos játékmenetbeli hiányossággal rendelkező stratégia nem nagyon nyerte el a tetszését a vásárlóknak. Ám úgy látszik, ez sem szegte kedvét a Slitherine Software-nek, bizonyára saját küldetésének érzi az Ókori Róma megismertetését. A Legion 2 címet mindenesetre azonnal elvetették (kiváló, ugyanakkor elemi szintű marketinghúzás), a cél azonban maradt ugyanaz: a Római Birodalom területén belül kiegyensúlyozott gazdasági, a határokon túl pedig stabil külpolitikai helyzetet teremteni. Ez persze nem lesz könnyű, már csak azért sem, mert mint tudjuk, ekkor a meggyengült Birodalomnak a nagy királyságok felkészült hadseregeivel és a barbárok hordáival kellett szembenéznie.

THE SIMS: SUPERSTAR

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003. május
Honlap: thesims.ea.com

Jó fejek ezek a Maxisék. 10 évente kitalálnak valami eget rengetőt, és utána hosszú évekig kihasználják az óvatlanul megszállottá lényegült játékosokat. Így történt ez a Sim Cityvel és a The Simsszel is, amely a ki tudja hányadik kiegészítő lemezzel lesz hamarosan gazdagabb. Az add-on Superstar névre hallgat, ebből kifolyólag simjeinkkel a csillogó-villogó Hollywoodba tehetünk egy kiadósabb látogatást: megszemélyesíthetünk sztárallűröktől korántsem mentes világhírű színészt, rocksztárt, de ha úgy tartja kedvünk, bulémiától szenvedő szupermodellek is lehetünk.

Amúgy lehet, hogy csak paranoid beállítottságomnak köszönhető, de úgy tűnik, mintha Will Wright tett volna egy-két kóbor pillantást Peter Molyneux készülő menedzselgetős játékára, a The Moviesra...

VEGAS: MAKE IT BIG

Fejlesztő: Deep Red Games
Kiadó: Empire Interactive
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2003. július

Igazi forradalom várható a menedzselgetős játékok terén, hiszen a Deep Red Games háza táján már javában készül a Vegas: Makes It Big (csak úgy halkan jegyzem meg, hogy e fejlesztőgárda követte el a Monopoly Tycoont, amely szerény 600.000 eladott példányszámmal büszkélkedhet). A programban egy hotel/kaszinóegyüttes ügyes-bajos dolgait kell összehangolásra késztetnünk, hogy a betévedő látogató eredetileg tervezett, álmokkal teli éjszakáját egy kellemes – és pénzterhes – időtöltéssel váltsuk fel. Ehhez a különféle nyerőgépeken, rulett- és kártyaasztalokon kívül show jellegű műsorok (kabaréestek, bűvészmutatványosok, sztriptíztáncosnők) állnak majd rendelkezésünkre, ráadásul a „túlnépesedés” ellen akár még a forgalmat is szabályozhatjuk a megfelelő nagyságúra kialakított taxiállomásokkal. Természetesen mindeközben a csalókra, rablókra és a konkurenciára is figyelnünk kell, hiszen e három undorító képződmény mindig is a kifosztásunkon töri a fejét.

NEOCRON: DOME OF YORK

Fejlesztő: Reakktor Media
Kiadó: CDV
Honlap: www-neocron.de

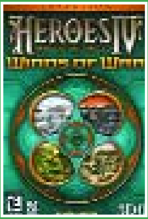
Az már régóta a köztudatban van, hogy a Reakktor Media MMORPG-jéhez (masszívan multiplayer online szerepjátékához), a Neocronhoz szép csendben készülget egy kiegészítő lemez. Ám, hogy mit tartalmaz, eddig sűrű homály fedte, még néhány kóbor szófoszlányt sem sikerült senkinek sem elkapnia ez ügyben. Most felfedjük a nagy igazságot: egy új város várható új karakterekkel és új történettel. Na igen, valóban nagy horderejű pontosítás, az „alapos” hírszerkesztőt mindenesetre azonnali büntetésben részesítettük...

SCRAPLAND

Fejlesztő: Mercury Steam
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.scrapland.com

Első ránézésre szinte a Ubi Soft melengető karjai közé kívánkozik a Mercury Steam akciójátéka – legalábbis ilyen terebélyes Rayman sorozat után. A Scrapland ugyanis ugyanazt a kissé ütődött, könnyed, bohókás hangulatot próbálja monitorjainkra vetíteni, igaz, kicsit futurisztikusabb környezetben. A játékban egy D-Tritus névre hallgató kis robot fölött vehetjük át az irányítást, hogy egy távoli, kis űrbéli hulladék-újrahasznosító üzemből eljuttassuk egy robotok által uralt hatalmas városba, Chimerába, hogy aztán onnan még mulatságosabb kalandokba keveredhessen. Megjelenése 2004-re datálható.

RÖVIDEN



Arra ugyan (nagy üggyelbajjal) már réges rég rájöttünk, hogy a 3DO által karácsonyra beígért Heroes of Might and Magic IV kiegészítő lemez, a Winds of War tavaly nem fog megjelenni (kackac), ám a cég a minap pontos dátumot is megjelölt a nagy esemény kapcsán: március 28-át jelölte ki e szent napnak.

Lapzárta előtt egy pillanattal tolakodott arcunkba a hír, miszerint a Rainbow Six család következő tagját, a Raven Shieldet aranykondérba mártották, így futószalagos körútját követően már március 15-én a boltok polcain üdvözölhetjük (ráadásul az egész ország virágba borul jövetelére).

Ugyan nem teljesen PC-s hír, de a könnyű portolhatóság miatt érdemes megemlítenünk, hogy a LucasArts akció-kalandjátékának, az Indiana Jones and the Emperor's Tombnak az Xbox verziója elkészült, így már csak pár hetet kell várni arra, hogy monitorjainkon is üdvözölhessük (március közepéről szólnak a hírek).

Noha ez a hír inkább a Hiszi a PC-be kívánkozna, de a cikkzárta következtében már csak ide fért be: nem hivatalos információk szerint (magyarán a Codemasters fórumában a cég egyik embere elkottyintotta) készül a Colin McRae Rally 4...

A Gearbox továbbra is tartja magát a Halo nyári megjelenéséhez. Szakértők a késés okát a nehézségi szint növelésében (egérrel ugyanis jobban lehet célozni, mint az X-Box csodapadjával) és az új pályák és játékmódokban látják, és persze magának a multiplayernek a 32 játékosra való kibővítése se egy ripsz-ropsz feladat...

Minket ugyan nem nagyon érint a hír, ám kárörvendeni mindig jólesik: csak a PC-s Worms 3-ban lesz többjátékos üzemmód, a többi konzolról valamiért kimarad a multiplayer...

És a legfontosabb hír: van hivatalos GTA: Vice City megjelenési időpont, ráadásul a várakozásoknál korábbi dátummal: május 13 az USA-ban, május 16 Európában!

Puma

RAINBOW SIX 3:
RAVEN SHIELD

Fejlesztő: Red Storm Entertainment **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2003. március 21.

Úgy érzem, Tom Clancy jelenleg alkotói pályájának csúcsán jár. Könyvek, filmek és nem utolsó sorban számítógépes játékok sora fémjelzi utóbbi pár éves munkáját. Én személy szerint már nem csodálkozom azon, hogy minden harmadik hónapban megjelenik valami a neve alatt. Így fog ez történni márciusban is, azonban rögtön két program debütál, a Raven Shield és a Splinter Cell. Ami még szebb, hogy teljesen más kategóriát képviselnek. Mivel nem összehasonlító cikket terveztünk ezeken az oldalakon, ezért inkább nekifogok annak, aminek a béta verziója pár napja mászott fel a gépem winchesterére. Ez pedig nem más, mint az 1998-as Rainbow Six sorozat újabb tagja, aminek a nevében már a hármas számmal találkozhatunk. A programot készítő Red Storm Entertainment komoly újításokról nyilatkozott, így igazán kíváncsi voltam, hogy ebből mit is valósítottak meg. Ugyanis az alapkoncepció teljesen megegyezik a korábbi részekkel, azaz a nemzetközi profikból álló antiterrorista Szivárvány csapat útját kell egyengetnünk számos helyszínen.

A tesztelt verzió eredete sajnos még az elmúlt év végére tehető, de ennek ellenére majdnem minden teljes funkciójában tündökölt. Ez annak is betudható, hogy a többjátékos módot nem tudtam tesztelni (szokás szerint), így ez a kényes rész elkerülte hibák után kutató tekintetemet. Ami viszont kicsit ciki volt, hogy a két darab CD egyikén sem találtam meg a bevezető és a befejező videóbetétet. Persze egy kis trükkel sikerült ugyan installálni, de indítás után a credit-et kellett néznem az adrenalinfokozó bevezető helyett. Méretben két giga körül leledzik a kis aranyos, ami elég szépnek mondható. Ha bekukkantunk a könyvtárak rejtelmeibe, akkor sok .u kiterjesztést találunk, így Unreal buherátorok máris fenhetik a fogukat erre a prédára is. Külön poén, hogy az UnrealEd.exe is megmaradt, persze RS ikonnal.

Amatőrök és profik. Az első nagy fejlesztés a korábbi részekhez képest rögtön a program kezelésében megmutatkozik. Amint elindítjuk az egyjátékos mód alapjának számító kampány módot, máris láthatjuk, hogy minden egyes beállítás kihagyható. Ekkor az alapbeállításokkal szállhatunk harcba, így nem kell összeállítani a csapatot, nem kell kiosztani a felszerelést, és nem kell megtervezni a csapat útját. Egyszerűen csak nekivághatunk a küldetésnek. Valljuk meg, erre nagy szükség is volt, hiszen a játékkal még éppen hogy csak ismerkedő játékosok kedve könnyen elmehet az egésztől, ha rögtön a bonyolult beállításokkal kell szórakoznia fél órát. Természetesen a játék alapvetően a profi játékosoknak lett szánva. Így minden küldetés előtt részletesen végighallgathatjuk, amit a hírszerzés megtudott bevetésünk színteréről, végignézhetjük a háromdimenziós akciótervet. Ezek után jöhet a Team Room, ahol a korábbi részekből már jól ismert kommandós barátaink várnak ránk. Őket három csapatba oszthatjuk be, ami szintén a megszokottak: alfa – vörös, bravo – kék, charlie – arany.

Az embereink feletti sorban a könnyebb választás érdekében kiválaszthatjuk, hogy milyen szakterületű katonák közül szeretnénk válogatni: akció, lopakodó, mesterlövész, robbantási szakértő és elektronikai specialista. Ezeket nem véletlenül soroltam fel, hiszen embereink is ebbe a csoportokba vannak sorolva. Amint megvan a csapat, máris pakolhatjuk rájuk a cuccokat, majd irány a Planning Room, ahol végre kiélhetjük minden tervezési mániánkat. Ez nem vicc, hiszen a bal felső sarokba felkerült egy háromdimenziós megjelenítő rendszer. Ha ráklikkelünk a térképre, akkor itt fog látszódni az, amit a terepen azon a helyen állva láthatunk. Ez hihetetlen módon megnöveli tervezésünk hatékonyságát, hiszen eddig csak a meglehetősen kez-

detleges háromdimenziós térképről tájékozódhatunk az aktuális terepviszonyokról. Ami külön poén, hogy a jobb alsó sarokban lévő gombokkal végignézhetjük az egész küldetést, mielőtt még elindultunk volna. Aggódni egy cseppet sem kell, mert egyáltalán nem rontja a játékélményt, mivel a terroristák természetszerűleg nincsenek jelölve. Katonáink útját megadhatjuk, mint egyszerű haladás az adott irányba, fordulás, stb. Azonban ha egy pontra rábökünk a jobb oldali egérgombbal, akkor rögtön két menü is kapunk, amivel már teljes részletességgel megadhatjuk, hogy azon a helyen mit is csináljanak embereink. Pl.: várakozzanak, gránátot dobjanak, mutassák be mesterlövészi képességeiket, stb. Amint láthatjuk, nem öt perc, mire egy teljesen komoly támadási tervet összeütünk. Ezt nyugodtan elmenthetjük egy későbbi felhasználás céljából, vagy éppen odaadjuk haverunknak, hogy lássa, mit is alkottunk. Ezután máris indulhatunk a harcba. Előbb még egy kellemes választás előtt állunk, ugyanis nem muszáj harcba szállnunk. Az observer gombot megnyomva a székben hátradőlve nézhetjük végig, amint katonáink az előre megszabott úton haladva behatolnak a célobjektumba. Ez lett volna a profibb része, ami kicsit hosszabb , de e nélkül a játék nem lenne az, ami.

JÁTÉK A NETEN

A Raven Shield a hagyományoknak megfelelően komoly internetes támogatottsággal rendelkezik. A multiplayer menüben egyrészt a Ubi Soft szerverén keresztül csatlakozhatunk a dedikált szerverekre, ahol szükségünk lesz egy accountra is, amit ingyen kreálhatunk. Továbbá egyéni IP alapján vagy LAN-on keresztül is kapcsolódhatunk. A számtalan szervert ping, pálya és szabályok szerint is szűrhetjük. Ha pedig szerver indítására adnánk a fejünket, akkor sem okoz csalódást a Raven Shield, hiszen minden apróságot könnyedén megadhatunk: választható pályalista, halálozás utáni kameraszabályok, jelszó, csapattárs megölése utáni büntetések, stb. Amint láthatjuk, a játék csak arra vár, hogy mindenki ráugorjon a netre, és egy eszköz legyen a profik közötti harcban...

Fegyverkezés ezerrel. A fegyverek kérdése egy nagyon kényes pont minden ilyen játék esetében. Ha már az ember terroristaellenes kommandó szimulálására vállalkozik, akkor nem mindegy, hogy a játékosok milyen szuperfegyverek közül választhatnak. A szuperfegyvereket idézőjelesen kell értelmeznünk, hiszen nem arról van szó, hogy velük legyőzhetetlenek leszünk, hanem arról, hogy nagy hatékonyságú, nagy precizitású szerkezetek. Aki a fegyverek szerelmese, az nagyon szeretni fogja a Raven Shieldet, ugyanis több tucat áll rendelkezésre és kipróbálásra. Mivel meglehetősen rövid nevük van, ezért fel is sorolnám a hatásosság kedvéért őket.

SMG: CZ-61, M12, Mac 11/9, Micro-uzi, MP5/10A2, MP5A4, MP5K PDW, MP5SD5, MTAR-21, P90, SR-2, TMP, UMP, Uzi.

Assault rifle-ök: AK-47, AK-74, AUG, FAL, FAMAS G2, FNC, G36K, G3A3, Galil ARM, L85A1, M14, M16A2, M4, M82, TAR-21, Type 97.

Shotgun-ok: M1, SPA5-12, USA5-12.

Sniper rifle-ök: AW Covert, Dragunov, M82A1, PSG-1, SSG-3000, V55 Vintorez, WA-2000.

Light machine gun-ok: 21E, 23E, M249, M60E4, RPD.

Pisztolyok: 92F5, AP Army, Desert Eagle .357 és .50 kaliber, Mk23, P-228, SPP, U5P.

Amint láthatjuk, nem kispálya a felhozatal. Minden küldetéshez választhatjuk bármelyiket. Természetesen egy túszszabadító akcióra nem félnehéz géppuskával megyünk, hanem hangtompítós, nagy pontosságú cuccal, pl. az MP5SD5-tel. További lehetőségünk, hogy tudunk töltényt is választani.

Általában a jó öreg FMJ (full metal jacket) változatot használjuk, de speciális esetben lehet JHP-t (jacketed hollow point) is választani a fegyverhez, ami magyarul annyit tesz, hogy a golyó végén egy üreg van. Ez húsban rendkívül nagyot roncsol, viszont átütőképessége nagyon kicsi. Természetesen rakhatunk hangtompítót, távcsövet is fegyverünkre, vagy mehetünk nagyobb tölténytárral. További felszereléseink közé tartoznak a szívverést jelző műszerek. Ebből rögtön megtalálható a zavaró vagy a félrevezető egység is. Hiába, mindenre gondoltak a srácok. Az éjjellátó készülék persze alap, de gázmaszkot is cipelhetünk táskánkban.

Fegyvereinknek nem csak a választéka, hanem a tudása is megfelelően nagy. Ami annyit tesz, hogy élethűen viselkednek mind visszaütés, mind hang szempontjából. A sebzésről már nem is beszélve. Nagy előrelépés történt a gránátok terén. A villanógránátok hatására nem csak nem látunk, de nem is hallunk a robbanás miatt. A kábítógáz-gránátok pedig vizuális érzékelésünket kavarják össze. Cselekvőképességünk megmarad, csupán a célzással lesznek majd gondok.

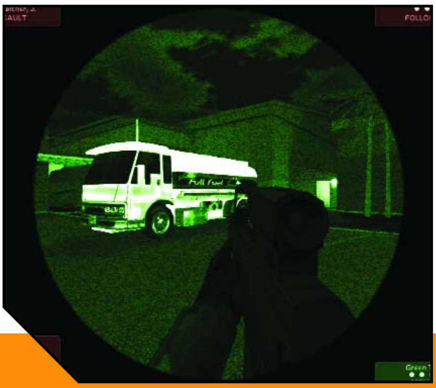
Halál a terroristákra. A játékban található küldetésekről szándékosan nem szóltam eddig részletesen, és nem is fogok, mivel egy ilyen típusú játékban éppen az a feladat, hogy magunk érvényesüljünk. Segíteni nagyon nem is lehet, max. előre elkészített akciótervek bemutatásával. Ilyet pedig egyelőre ne várjatok. Amit viszont ismertetnem kell, az a küldetések sokszínűsége. Mivel az egyes küldetések között az égadta világon semmi-

lyen kapcsolat sincs, ezért a készítőknek nem kellett órákat azon agyalni, hogyan is tudnák a különböző helyszíneket összefűzni. Mivel a Föld minden területe (sajnos) messze van a békés környezet által megalkotott kifejezés jelentésétől, ezért egyszerű feladatuk volt. A terroristák hol itt, hol ott bukkannak fel, és céljaik a lehető legváltozatosabbak. Néhol bankot akarnak rabolni, máshol megszállják a kikötőt, vagy egy nemzetközi tárgyaláson vesznek részt, mint nem meghívott személyek. Elsősorban túszokat szednek, de szeretnek robbantani is, ha nem teljesítik követeléseiket. Mivel az USA nem arról híres, hogy megalkuvó lenne ebben a témában, így az R6 nem unatkozik. Felváltva gyakorolhatjuk a túszmentést és az összes terrorista legyilkolását, mielőtt valami rosszat tennének. Ennek ellenére nem unalmas a játék! Ugyanis a helyszínek annyira eltérőek, hogy nem alkalmazhatjuk ugyanazt a taktikát kétszer. Sőt, egyes küldetéseken belül sem ugyanott vannak ellenfeleink. Persze egy adott területen kóricálnak, de nem csak állnak egyhelyben várva a megváltó halált bűnös életükre. Ezzel el is érkeztünk a játék másik nagy erősségéhez, ami elsősorban az offline játékosoknak kedvez, ez pedig az AI. A mesterséges intelligencia rendesen ki van gyúrva. A terrorista gazfickók lehetőleg csapatba tömörülnek, amint meghallanak valamit. Elbújnak a sarok mögött, és onnan tüzelnek, vagy egyszerűen gyáván elfutnak. Plusz még jól is lőnek. Így ne számítsunk a Ghost Reconban látott fokozatos erősödésre a játéknehézség szempontjából. Az első akciót kivéve, ahol meg is mondják, hogy egy láma bandával állunk szemben, eltökélt és harcra kiképzett katonákkal állunk szemben. A fokozódó nehézséget a terroristák számának növelésével és a helyszínek megválasztásával valósították meg. Szerencsére társaink sem bénultak le az évek során, és egy még jobban összehangolt munkát mutatnak be. Lövési- és reflexképességeik is nagyot javultak. Szintén az újítások közé került fel a leegyszerűsített irányítási rendszer, amikkel társainkat irányítjuk. Természetesen bármikor bármelyik katona bőrébe bele tudunk bújni, de mint parancsnok is könnyen vezérelhetjük őket. Ehhez egyetlen billentyű (alapban a space) áll rendelkezésre. Amint egy olyan helyzetbe kerülünk, amiben valamilyen speciális parancsra van lehetőségünk, a képernyő közepén megjelenik a parancs ikonja. Így egy gombnyomásra nyitják előttünk az ajtókat, vagy tisztítják meg a területet csapatunk tagjai, mászunk fel a létrán, hatástalanítjuk a bombát, parancsolunk a túszoknak, stb. Korrekt munka ez is. Ami csak hab tortán, hogy egerünk görgőjével szépen lassan is nyithatjuk az ajtókat.

Meglátni, és nem szeretni. Ez a cím sajnos a grafikára vonatkozik. Ez ugyanis nem szép, de KORREKT. Ez az értékelés lehet, hogy annak a hatása, hogy nemrég fejeztem be az Unreal 2-t. A korrekt jelző pedig arra hivatott utalni, hogy a továbbfejlesztett Unreal-motor szépen teljesít a maga kereti között, és a részletességre igazán nem lehet panasz. Ha figyelembe vesszük, hogy a jelen esetben ennek sokkal nagyobb jelentősége van, mint a hiper effektusoknak, akkor igazán nem ítélhetjük el a Vörös Vihart. A pályák megtervezése és az élethű környezet megalkotása részben kárpótolja is a látványtól megviselt szemünket. Minden ott figyel a helyén, nem hiányzik semmi sem. Azt azonban még figyelembe kell vennünk, hogy még nem a végleges verzióhoz volt szerencsém. Azóta finomíthattak pár dolgot. Hangok tekintetében sem vitték túlzásba a dolgokat, igaz itt is igaz az előző megállapítás. Itt szerencsére nem a fegyverek hangzására gondolok, mert az tökéletes. Hanem arról van szó, hogy a háttérzene eléggé gyengélkedik. Amikor történik valami akció, a CD felpörög, és megpróbál valami sejtelmes zenét elővarázsolni. Ezzel csak az a baj, hogy nagyban hasonlít a korábbi részeknél hallottakra. Igazán összehozhattak volna valami ütősebbet is. Másik jó dolog, amit mindig is jól csináltak, az EAX kihasználása. Ezen a téren panaszra ok nincsen, nagyszerű hatásokkal egészítik ki az alaphangzást.

Konklúzió. Ha össze akarom foglalni a tapasztaltakat (márpedig akarom :-), akkor az az eredmény jön ki, hogy egy jól megszerkesztett, sok hasznos újítást alkalmazó játékot készített ezúttal a Red Storm. Clancy neve ismét csak a minőséget jelenti egy olyan területen, ahol még mindig ő a császár. Az említett pár apróság hatása a játékmenetre, és ami a legfontosabb, a játékélményre gyakorlatilag elhanyagolható. Aki már régóta várja a sorozat eme darabját, az nem fog csalódni, kellemes szórakozásra és megfelelő kihívásra talál a Raven Shield személyében. Megjelenése Európában: március 21. Addig is azt mondja meg nekem valaki, hogy miért RS minden, a sorozatba tartozó játék monogramja?

Ch0Oler



CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

ENTER THE MATRIX

Fejlesztő: Shiny Entertainment **Kiadó:** Infogrames **Megjelenés:** 2003. május 15.

Kezdem egyre inkább gyanús pillantásokkal illetni ezt az egész hollywoodi showbizniszt. Nézem a díszbemutatókat, a vörös szőnyeges felvonulásokat a filmek előtt, a sztárok sztárolását, és hogy miképp próbálnak egyre inkább pénzt csinálni a videojátékosok és mozifilmek befektetői egymás segítségével... Mert hogy egy új trendi van kialakulóban szerény észrevételeim szerint: a két ágazat összekapcsolásával olyan bevételi többletekhez juthat mindkét terület, amik eddig elzárva voltak előtte, nem beszélve a megoszló reklámköltségekről – így tehát korunk jelensége megint csak az lesz, ami már annyi ember vesztét okozta: a pénz. Ja, és persze a kanál. Ami nincs...

Történt ugyanis jó két évvel ezelőtt, hogy a Warner fivérek által üzemeltetett stúdió (utóhatásaiban mindenképpen) talán legnagyobb sikerfilmje, az 1999-es debütálású Mátrix megkapta az elektronikus úton való telítődés lehetőségét, és a Dave Perry által vezetett Shiny segédletével megkezdődtek a játék első bitjeinek winchesterbe vésései. A Wachowski fivérek által dirigált moziklasszikust kellett úgy átültetniük a fejlesztősrácoknak a virtuális térbe, hogy kiegészítse a filmet, hasonló hangulatot árasszon, és nem utolsó sorban remek kikapcsolódást nyújtson. Ehhez pedig, azt hiszem, bátran állíthatom, hogy példa nélküli segítséget kaptak, hiszen a film készítői majdhogynem úgy bántak a játékkal is, mint egy különálló folytatással: Wachowskiék egy teljesen új történetet írtak a program számára, a film világhírű kung-fu koreográfusa, Yuen Wo Ping bábáskodott a karakterek mozgásának kialakításában, valamint említhető még a film fontosabb szereplőivel forgatott, 1 órát kitevő jelenetsorozat. Ez lesz tehát az Enter the Matrix a létező összes konzolplatformra és PC-re, pontosan egy időben a film amerikai premierjével.

A film mellett készített játékban tehát egyfajta mellékszálat köszönthetünk, így akik Neót, vagy esetleg Trinity-t szerették volna játszható karakternek tudni, azokat már rögtön az elején el kell keserítenem: Niobé és Ghost csupán a második részben feltűnő kvázi-statiszták lesznek. Míg Niobé Morpheus volt barátnőjét testesíti meg, addig Ghost egy igazi fegyverszakértő csodabogárként tündököl – nem elhanyagolhatóan magányos harcosokként járva a Mátrix belső csatornáit egy spéci kis űrhajóval. Hogy miféle bonyodalmakba keverednek, az nagyjából az első filmből már világossá válhatott: a virtuális világba lépve számtalan veszély leselkedhet majd rájuk, melyek természetesen a játék sava-borsát fogják adni. A játék fejlesztői által akciójátéknak titulált programban a 3D-s, külső nézet lesz majd egyeduralkodó, megfűszerezve a Max Payne-ben már látott és alkalmazott Bullet Time metódussal, ami kábé a filmben látott időlassításos trükköt idézheti fel. Ámde ez még csak a kiindulópont, hiszen a videó-bejátszásokat látva el kellett hogy ámuljak, hová fejlődik a technika: olyan verekedős jeleneteknek lehetünk szem- és fültanúi – sőt: aktív résztvevői –, melyről sokan csak álmodni mertek volna. Nem hiába a profi koreográfus – meglátszik a mozdulatokon, hogy ez oda van kitalálva. Hogy eloszlassam a képzavarokat: két szereplőnk közül bármelyikkel is vágunk neki a játéknak, egy külön szálon nyomozhatunk majd – akár fegyverrel, akár puszta kézzel aprítva az ellent. A két karakter által bejárt út néha keresztezi egymást, de mindenképpen más aspektusból mutatja be az eseményeket, így a teljes történet megismeréséhez mindenképpen többször kell majd végigjátszanunk a játékot. Az egyszemélyes akciórészeken kívül akadnak majd autós üldözéses jeleneteink is (ahol a gépjárműből kihajolva kell aprítani a jó népet), valamint egy olyan csatornás jelenet, amiben a Mátrix ellenőrzői droidjait kell likvidálnunk – amolyan belsőnézetes űrhajóshooter megoldásban.

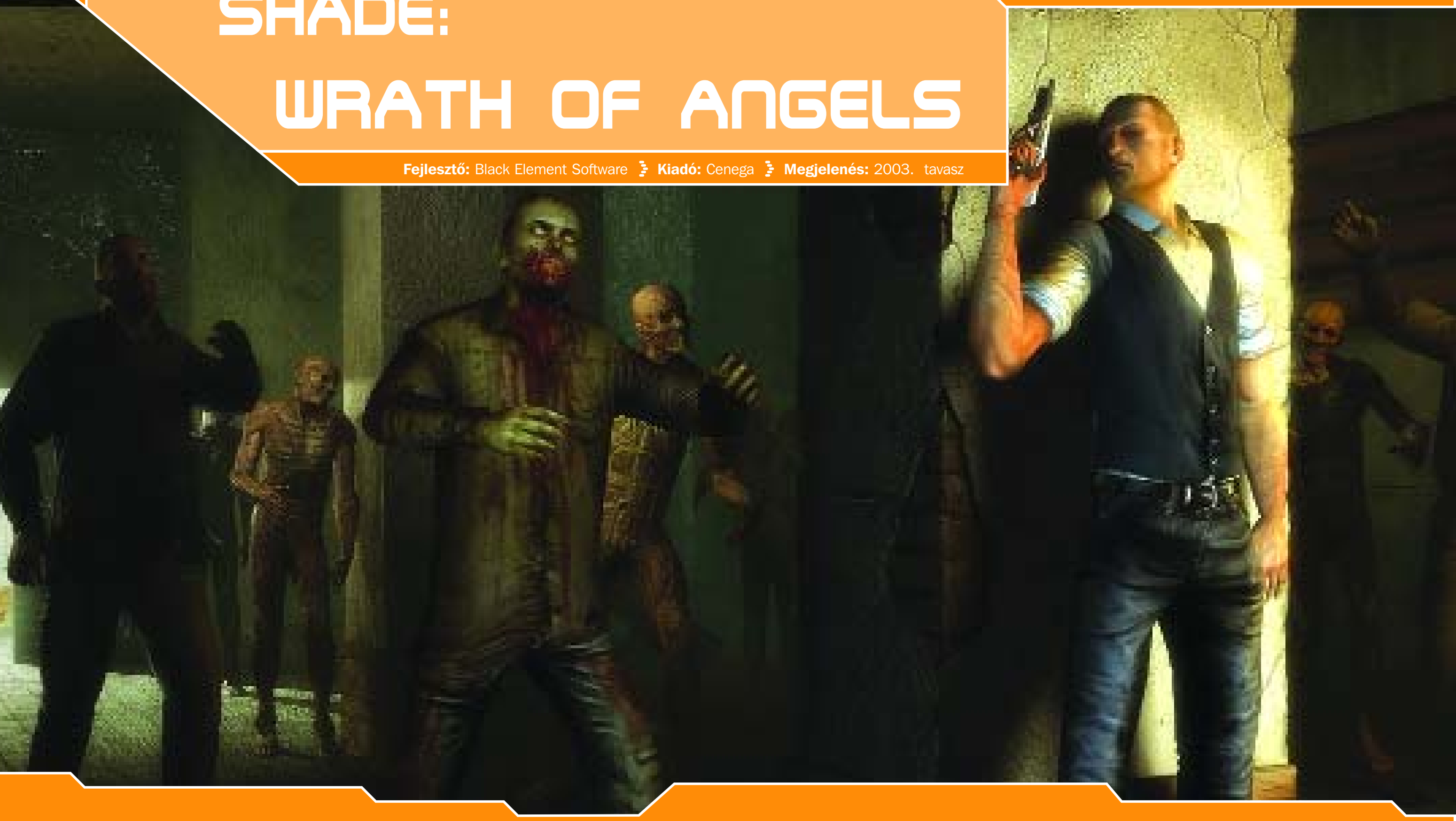
Ezen kívül rengeteg aljáték és logikai feladat színesíti majd két kalandorunk életét, nem beszélve arról, hogy a film összes szereplője felbukkan majd kisebb-nagyobb időre a színen. Az előzetes videókból tehát arra következtetek, hogy ha grafikailag még tuningolnak rajta egy picit, könnyen egy Max Payne szintű kultjáték születhet – csak ne legyen olyan rövidke és sután összedobott...

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

SHADE: WRATH OF ANGELS

Fejlesztő: Black Element Software **Kiadó:** Cenega **Megjelenés:** 2003. tavasz

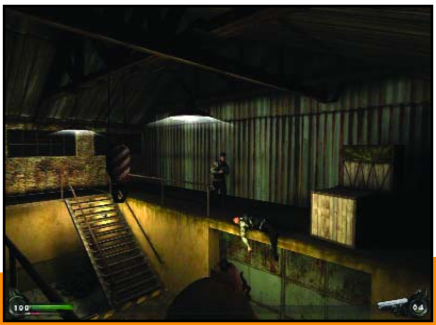


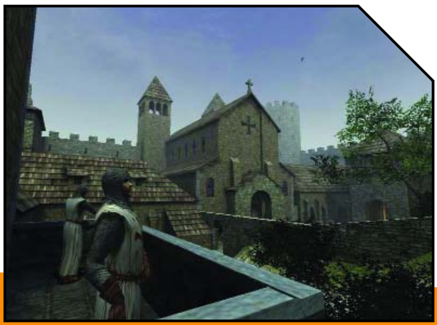
„Az itt található website olyan anyagokat is tartalmaz, melyek megtekintése nem ajánlott 18 éven aluliak számára." Ez áll az alábbiakban ismertetendő, korábban Nefandus munkacímen, ma viszont már Shade néven ismert akció/horror játék hivatalos homepage-ének nyitólapján. És nem véletlenül áll ez ott.

A jó és a rossz örök harca egyben örök téma is a világ számára. Noha objektíven definiálni a két szembenálló minőség egyikét sem lehet, szubjektíven majd mindannyian meg tudjuk mondani, mit jelentenek nekünk – és ezen szubjektivitással és értékítélettel már be is sodródtunk a harcba valamilyen mélységben. Az, ami jó nekünk, valaki másnak rossz, és fordítva – innét fogva pedig már csak az a kérdés, hogy megmaradunk-e az érvek, gondolatok, papír és toll fegyverei mellett, vagy saját megkérdőjelezhetetlenségünktől és fensőbbségünktől elvakultan véres és valódi harcba fogunk (mint azt korunkban is oly sokan teszik), hogy saját igazságunkat „elfogadtassuk" másokkal is. A Shade: Wrath of Angels (Árny: Angyalok Haragja) című játékban az egyik legbefolyásosabb, legnagyobb tömegeket maga mögött tudó értékrend – a kereszténység – hivatalos képviselője (és vele együtt a játékos) néz szembe valamivel, amit nehéz nem rossznak ítélni, akárhogy is nézzük. Kérdés: vajon a főszereplő maga mennyire jó? És hogy végződik az örök küzdelem ezen epizódja?

Hogyan is kezdődik a történet? In medias res, azaz a dolgok közepébe vágva – vagy inkább csöppenve – azon kapjuk magunkat, hogy a Vatikán küldöttekent megérkezünk egy elhagyatott, sötét faluba, ami valahol a komoran tornyosuló európai hegyek közt rejtőzik. Feladatunk az, hogy utánajárjunk egy csodának, amiről a helyi pap, Pinoli atya értesítette a Szentszéket. Hamar rá kell döbbennünk azonban, hogy ha történt is csoda, az nem feltétlenül az Isten műve – sőt. Pinoli atyát holtan, átharapott nyakkal találjuk meg, és innét már (képletesen) csak azért süt majd néha ki a nap, hogy aztán a következő vihar, fordulat még nagyobb súlyt kaphasson. Bizony, hamar felfedezzük majd, hogy az események, konfliktusok gyökere a világ hajnaláig nyúlik vissza, és hogy magunk is jóval többek vagyunk annál, mint sejtettük – kérdés, hogy ez örömmel tölt-e majd el bennünket, és hogy a jó vagy a rossz felé sodor. Akár így, akár úgy, a főhősnek nem nagyon lesz más választása, mint hogy megpróbálja kideríteni, mi is történik, és ki is ő valójában...

Az Elfeledett Istenek és az Árnyak szédítően ősi háborújából az Istenek kerültek ki győztesen, és az Árnyak négy fővezérét – négy angyalt – büntetésből, bosszúból monolitokká, hatalmas kőtömbökké változtatták. Eztán meglódult a történelem kereke: korok és évmilliók peregtek le, míg meg nem jelent négy Misztikus a világ színpadán, és fel nem fedezett egy kaput, ami az Árnyak világára nyílik. Kísérletüket, hogy megnyissák a kaput, lovagok akadályozták meg. A konfliktus során az egyik Misztikus a kapun keresztül a mi jelenünkbe (pontosabban a XX. századba) menekült. Nem sokkal később követte egy (vagy két?) társa is, egy (vagy két?) kulccsal a háromból, melyek a kapu megnyitásához, azaz az Árnyak elszabadításához kellenek. Ha a kapu megnyílik, a Misztikusok átvehetik a világ feletti uralmat... Csakhogy nem biztos, hogy a Misztikusok mindegyike világuralomra vágyik – sőt. A folytatás? Szerintem jobb, ha a játékból tudjuk majd meg – az eddig kiszivárgott anyagok ettől kezdve úgyis ellentmondásosak kissé (újra lett tervezve a játék





egyszer-kétszer), és úgy vélem, nem érdemes találgatással tölteni az időt.

Annyi szerintem már ebből is sejthető, hogy kalandjaink nem csak a földön, és nem csak napjainkban játszódnak majd: elvetődünk a középkorba és az Árnyak titokzatos, hátborzongató atmoszférájú síkjára is (ámbár a hátborzongatásból jócskán jut minden helyszínre – ha még nem lenne egyértelmű, ez tényleg egy akció/horror játék). A filmszerű történet filmszerű látványvilággal is bír majd (technikai részletek később): az elátkozott bányáktól az ostromlott falun, a keresztes lovagok erődjén, ősi sírboltokon keresztül egészen a titkos katonai laboratóriumokig minden helyszín szemkápráztató lesz az ígéretek szerint – és a screenshotok valóban szépek. A játék fejezetekre tagolódik – méghozzá ötre –, nem szintekre: bár úgy tűnik, a linearitás dominál, a térképek nagysága, a több mint 50-féle környezet a fejezeteken belül, az ellenfelek, logikai feladványok, csapdák sokfélesége, valamint az erős és lényeges történet mégis kiemeli majd a Shade: Wrath of Angels-t az átlag „öldmegmind” FPS-ek sorából. Itt bizony gondolkodnunk is kell. Sokat.

Ha már „öldmegmind”: vessünk egy pillantást az NPC-kre, a mesterséges intelligenciára, az ellenségre és az ellene bevethető fegyverarzenálra is. Az NPC-k, mármint azok, akik tudnak beszélni, és nem támadnak alapból, legfeljebb a történet előremozdítását szolgálják majd, vagyis nem működnek együtt hosszú távon a játékos karakterével, nem segítenek neki harcolni (mint pl. a Half Life-ban a szövetséges biztonsági őr vagy tudós, satöbbi). Az ellenfelek futnak, bújnak, mi több, kooperálnak is egymással (megsebesült és menekülő rém riasztja odébb állomásozó társait, közösen visszajönnek a sebesülttel hátul, ilyesmi) – az AI dinamikus alapfunkciókra és scriptekre épül vegyesen; ez realisztikussá teszi a viselkedésüket. A Filip Dosansky vezetésével fejlesztett megoldás hátulütője, hogy az ellenfelek általában relatíve korlátozott mozgástérben képesek csak működni (vagyis le lehet hagyni a nemkívánatos társaságot: ha kijutunk az ő „munkaterületéről”, nem jön utánunk) – ez az ára a területen belüli realizmusnak.

Harceszközökből nem lesz hiány. Példának okáért találkozhatunk majd olyasmikkel, mint a Benelli M3T, a Glock 17C, a Mossberg 590 illetve az M2-2-es lángszóró – vagyis mindenféle lőfegyver napjainkból... Vigyázat: a lőszer elfogyhat, és nem lesz feltélenül minden bozótban utánpótlás! Ha mégis üresen kattanna a fegyver, még mindig ott a késünk, amit akár el is dobhatunk (csak aztán vissza is kell szerezni valahogy). Szert tehetünk egy kardra is, ami talán az egyetlen olyan fegyver lesz, ami a történet során időnként mágikus tulajdonságokkal bír – de azokkal is csínján kell majd bánni. A realizmus, mint látszik, a fegyvereket illetően is igen fontos volt a készítők számára: ez egy olyan eszköz, ami enyhít a sztori irreális, fantasztikus elemeinek hihetetlenségén, ami valóságközelivé, átélhetővé teszi a rémtörténetet, amibe belekeveredtünk... („Átélhető”? Ez rokonértelmű a „túlélhető” jelzővel is, nem? :))

Megjegyzendő, hogy lesz még egy fegyver, egy speciális – hmmm, minek is nevezzem? – darab, vagy inkább lehetőség, ami a játék háttértörténetéből és karakterünk lényéből fakad. Erről azonban még nagyon-nagyon keveset tudni, azt pedig jobb csak utalásszinten említeni – mint ahogy azt már meg is tettem, pont most... Szemfülesebb olvasóinknak, azt hiszem, már meg is van a tippjük. ;)

Végül, azt hiszem, ideje felmérni, mit is várhatunk technikailag a játéktól. DirectX 8.1 támogatást, takart terület eltüntetését (3D-ben csak azt számolja a program, ami valóban látszik, így jelentősen gyorsul), hardware T&L-t, élsimított lightmap-eket, valósidejű árnyékokat, animált, sűrített textúrákat, pixel és vertex shader-eket, environment és bump mapping-et, mindenféle ködöt, Bezier-görbéket, különféle dinamikus fényeket, morfolt és dinamikus geometriát, realisztikus fizikát, APS-t... Egyszóval mindent, mi szem-szájnak ingere. No jó, inkább csak szemnek, de annak nagyon – ha mindezt tényleg megcsinálják, és jó grafikusokat is alkalmaznak, a játék gyönyörű lesz, pont olyan, amilyet az ember elvár egy következő generációs 3D akciójátéktól. (Tetszenek a képek? Nekem igen...)

Végszó? Nehéz igazán jót alkotni az akció/kaland/horror kategóriák metszetében – de nem lehetetlen. Az eddig látottak alapján a cseh Black Element Software-nek minden esélye megvan arra, hogy ezzel a játékkal, a Shade: Wrath of Angels-szel sikeresen vegyék az akadályt, átvigyék a lécet. A program iránt már most igen nagy érdeklődést mutat a nemzetközi sajtó. A megjelent interjúk azt mutatják, hogy a BES alkotógárdája igen komolyan veszi a munkáját, odafigyel a részletekre – nem sajnál sem időt, sem fáradságot. A munkában, bár az oroszlánrészt természetesen ők végzik, a BES kb. 7 tagja számíthat a Bohemia Interactive Software segítségére is, akik az igen jó hírnek örvendő Operation Flashpoint c. játékot készítették – ennek oka az, hogy a BES immár a BIS része. :) És ha még nem lenne elég nevekből: a játékot a Cenega adja majd ki. Hogy mikor? Remélhetőleg idén nyáron.
Drukkoljunk nekik, hogy úgy legyen.

WhoIsNot

INSPIRÁCIÓ

Jónéhány nagy elődöt, ismert filmet és népszerű szerzőt sorolt fel egy interjúban a Black Element gárdája akkor, amikor azt kérdezték tőlük, kik inspirálták őket a játék tervezése, ill. készítése során. Kiket, miket? Lássunk néhány kiragadott példát. Filmek közül említették a Return of the Living Dead-et, vagy épp az Evil Dead-et, játékok közül a Resident Evil-t vagy épp az egyesek által kultikusan tisztelt Alone in the Dark-ot (ha a horror-részről) vagy épp a Max Payne-t (ha az akció-részről van szó). Írók közül – micsoda meglepetés ;) – H.P. Lovecraftet emelték ki, akinek munkái mostanában sokakat megihletnek (pl. a Delta Green vagy épp a Cthulhu készítőit)...
Persze nem szabad elfelejtenünk, tették hozzá a lista közlése után, hogy az „inspirációt meríteni valamiből” kifejezés még távolról sem ugyanaz, mint az „ellopni” vagy épp a „lemásolni” – és én teljesen egyetértek velük. Az, ami inspirál, gondolatot ébreszt, alkotásra késztet, felülmúlandó példát állít, stílust, hangulatot vázol (nem „meghatároz”!), irányadóként funkcionál. A lopás nem kreatív. Ha valami inspirál, az kreativitást szül, a kreativitás pedig valami eredetit, a tradiciókból ismert elemek eleddig ismeretlen kombinációját hozza létre – nem holmi silány kópiát. (Érdemes elolvasni T.S. Eliot „Tradition and the individual talent” c. írását, ha hozzá tudtok férni, és épp töprenghetnéketek van...)

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

DARK AND LIGHT

Fejlesztő: NP³ **Kiadó:** Még nincs **Megjelenés:** 2003. II. negyedév

Bevallom, hogy fantasy környezetben érzem leginkább elememben magam, ott fog el leghamarabb az ihlet, és ott tudok olyan mélységig elmerülni a kalandokban, hogy észre sem veszem az idő múlását. Nem véletlen hát, hogy folyton-folyvást keresem az új világokat, és amikor találok egy eddig ismeretlent, akkor rögtön belevetem magam. Sajnos nem mondhatom el mindegyik világról, hogy valódi örömöt jelentett a megismerésük, sok közülük csak logikátlanul megalkotott, sebtében összedobott, vagy izgalmas, de igen rövid kalandokat kínáló volt, és csak nagyritkán találtam olyan gyöngyszemet, mely megfelelt volna az ízlésemnek. Sajnos semmi sem garantálja, hogy az éppen megjelenő játék világa tetszeni fog, de vállalva a kockázatot újra-és újra belevágok a keresésbe...

Eme önvallomás – tudom – nem feltétlenül illeszkedik egy új játékot bemutató cikk elejére, de mi mást írhattam volna egy igen tehetséges francia csapat játékának, a Dark and Light-nak (továbbiakban DnL) a bevezetéseként? Úgy éreztem, hogy a sablonszövegek épp elég helyet kapnak a cikk további részében, így bevezetésképpen talán nem fárasztalak benneteket a fejlesztők által agyonzengett „milyen jó játékot alkottunk" szlogenekkel. Pedig ami késik, az nem múlik... A fejlesztők előszeretettel kezdik egy-egy játékuk bemutatását annak fantasztikusan hangzó tulajdonságaival, ám amint felléptem a DnL honlapjára, kellemes meglepetés ért: a sablonok helyett rövid, az öntömjénezést mellőző, a screenshotokat és a hangulatos menüpontokat előtérbe helyező oldal köszöntött rám. Nocsak, ezek a franciák ráéreztek valamire!

Mitológia. Már maga a szó is igen kellemes számomra, hiszen a „világleírás" közel sem hordoz magában hasonló hangulatot. A játék mitológiája – háttértörténete – szerint kezdetben minden faj békében élt egymással, kihasználták a mágikus fény erejét, mely az egyetlen hatalmas holdból áradt. Azonban szörnyű katasztrófa történt: a hold két részre szakadt, és az emberek elveszítették a mágia tudományát, az égen pedig két hold ragyogott tovább – az árnyékos és a fényes. Sok idő telt el, mire az emberek újra megtalálták a mágia alkalmazásának módját, viszont ekkorra a tisztasága a semmibe veszett, pontosabban megoszlott egy Sötét és egy Világos rész között. Így történt az, hogy a Sötét és a Világos mágia hívei harcolni kezdtek egymással, mindkét csoport saját létjogosultságát hirdetve.

Filozófia. E másik szó szintén megragadta a figyelmemet, hiszen a játékok készítői nem sűrűn használják, helyette leginkább a „feature" jut eszükbe. Persze hiába a szavak mássága, ha a tartalom ugyanaz, de mégis: ha filozófiaként olvasom, mintha máris más tartalmat hordozna. A DnL egy valósidejű 3D-s MMORPG egy virtuális világban, ám a készítők ennél is többet ígérnek: a játék megpróbálja nemcsak egy karakter irányítójává tenni a játékost, hanem egy élő, lélegző világ valódi lakójává, sőt, építőjévé! A játék készítői megpróbálják a lehetetlent, ezért a szabadság nemes célját írták fel a zászlajukra. (Nem hiába francia vér csörgedezik az ereikben...) A szabadság fogalma saját filozófiájuk szerint nemcsak a térbeli mozgásra lesz értelmezhető, hanem a karakter életében elfoglalt pozícióra is! Harc helyett például kereskedhetünk, politizálhatunk, vagy irányíthatunk egy-egy nekünk kedves területet. Ez utóbbi esetben akár csapatok bérlése is elképzelhető, akik újabb-és újabb földeket vonnak az irányításunk alá, ezáltal idővel nemesi címet szerezve nekünk, hogy Lordokká váljunk. Csábítóan hangzik, de ne feledjük, hogy senkiből sem lesz rögtön Lord, a kalandok (melyeket folyamatosan frissítenek majd a játékban) elég lehetőséget nyújtanak a korai karakterfejlődéshez.

MEGJELENÉS

A bétateszt 2003 második negyedévében indul, a jelentkezéseket már most meg lehet ejteni a játék honlapján! Természetesen az összes jelentkezőt előzetesen letesztelik, és e teszt alapján választják ki a szerencséseket, akik ingyen kalandozhatnak a szerver megnyitásáig. A béta angol nyelvű lesz, így nem kell félni attól, hogy a készítők csak saját honfitársaik számára tartják fönn ezt a lehetőséget.
(A honlapon csak mellékes megjegyzésként szerepel, hogy akinek a karaktere nagy hatalomra tett szert a bétateszt alatt, az talán magával viheti azt a rendes játékba is!) A tesztelés előreláthatólag 6 hónapig fog tartani, a játék megjelenése így 2003 végén esedékes.

Bétatesztre jelentkezés helye:
www.darkandlight.com/modules.php?op=modload&name=PostWrap&file=index&page=signup

A világ. Azt hiszem, nem túlzás, ha azt állítjuk, hogy van némi megalománia ezekben a francia fiúkban. Egy olyan világ megalkotását tűzték ki feladatul, amely elég tágas néhány tízezer játékos számára, így a DnL 40.000 km² (47.839.412.000 yard!) területen fog a rendelkezésünkre állni a szerver megnyitásakor. A „nem váltják egymást határok, és így nem kell a játékban megállni és várni a töltögetésre” szöveget nem a DnL-nél olvastam először, de ha figyelembe veszszük a világ nagyságát, akkor talán érdemes elgondolkodnunk rajta. Természetesen minden karakter ennek az egyetlen világnak a lakója lesz, így nem kell határokat átlépni ahhoz, hogy találkozzanak egymással. (Talán könnyebb elképzelni ezt a hatalmas területet akkor, ha összehasonlítjuk Magyarországéval, ami 93.030 km². Elgondolkodtató, nem?)

Nézzünk most bele a számok világába, hogy pontosabb képet kapjunk a játéktérről: 2 alap birodalomban (Sötét és Világos) 10 felfedezésre váró Királyság van, minden Királyságban 5 Hercegséget találunk, minden Hercegségben 7 Megyét, és minden Megyében 9 Bárót. Minden Báró irányítása alatt 13 Erőd van, vagyis összesen 4095 darab Erőd van az egész Királyságban. Hát nem kevés! De kalandozzunk tovább a számok tükrében: 213 nagyváros és sokszor ennyi falu van szétszórtan a területen, melyekre az év 365 napján (vagyis 4 évszakján) 1 nap és 2 hold szórja a fényét. Szerintetek nem megalománia?

A karakter. A kezdetek könnyűnek ígérkeznek, hiszen karakterünk a saját falujából indul, ahol egy NPC mutatja be a mitológiát, és nyújt segítséget karakterünk képességeinek kezdeti kihasználásához. Ez az a hely, ahová karakterünket bármikor hazamenekíthetjük pihenni, regenerálódni, a megszerzett javakat elrejteni.

A játékban (összefüggésben a Mitológia részben leírtakkal) két alapjellem kap helyet: a Sötét és a Világos. Ez a kettősség korántsem jelenti a megszokott gonosz-jó ellentétet, csupán a két ellentétes szín szimbolikája nyomán két különböző csoport harcát. Természetesen a jellemen kívül elkötelezettséget is választhatunk karakterünknek, így többek között mágus, hódító (egyfajta stratéga) és politikus karakterek bőrébe is bújtathatjuk. A különféle elkötelezettségeket választó játékosok természetesen nemcsak harcokért kapnak fejlődéspontokat, hanem a társas kapcsolatokért is, így semmivel sem fog lassabban fejlődni egy politikus karakter egy harcosnál. A játék érdekességének ígérkezik, hogy beállítható lesz a politikai és a kereskedő funkció, melyet választott karakterünk offline módban is folyamatosan végez!

Talán az előzőekben leírtak nyomán sokan csalódottan biggyesztik le az ajkukat, pedig nem szabad elhamarkodott következtetéseket levonni, hiszen a lehetőségek (melyeket a fejlesztők ígértek) szinte végtelenek: összesen 12 különböző fajból lehet majd választani 14 karakterosztály felhasználásával! Ha csak a fenti mágus, hódító, politikus beállítottságokkal vetjük össze, akkor bártan állíthatjuk, hogy több száz különböző karaktertípussal fogunk találkozni a játékban. Ráadásként, hogy a karaktereknek ne legyen céltalan az életük, 3 Hősi Küldetés (egyfajta életcél) is megadatik nekik, melyekhez speciális felszerelés és fegyverarzenál dukál. Talán ez lesz az a rész a játékban, amellyel valóban le lehet fektetni egy igazi szerepjáték alapjait.

Technológia. Elnézegettem a DnL honlapjának screenshotjait, és az az érzésem támadt, hogy nem vicceltek a készítők, amikor azt írták, hogy a karaktereket egy full 3D-s fotorealisztikus világba helyezik. Persze ez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen egy újabb ígéretük szerint a látótávolságot 50 km-re (31 mérföldre – huh!) tervezték, melyben a táj, az emberek és a települések mintegy a valóság mintájára dinamikus életet élnek. Igazi csemegének ígérkeznek tehát a hegyek között elrejtett falvak, melyek megtalálása maga felér egy kalanddal.

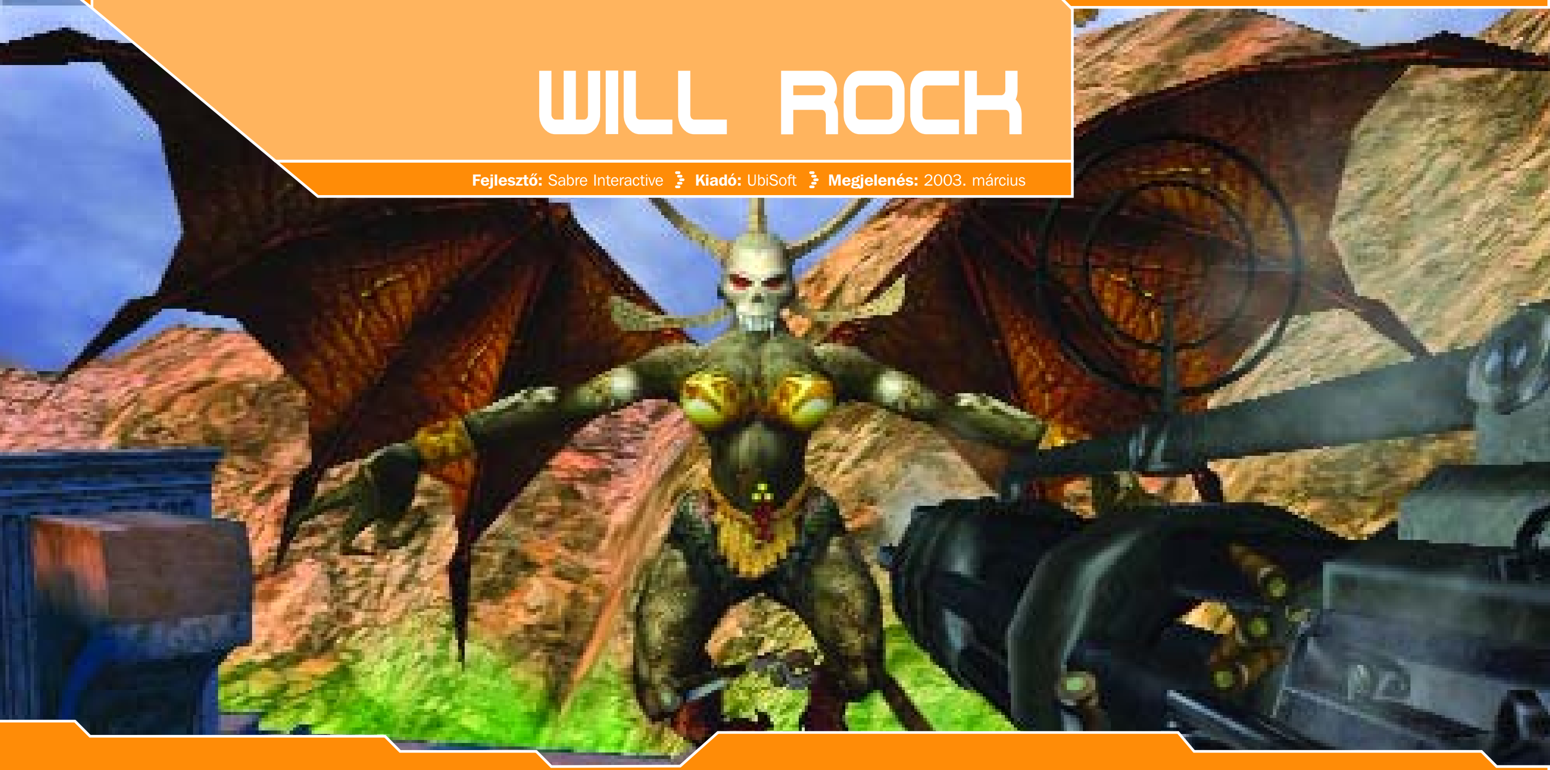
Volt már szó a világ megalkotásánál az évszakokról, így gondolom, nem meglepő, hogy az évszakok szerinti különböző időjárási viszonyok igencsak meg fogják viselni karakterünket. És hogy ez ne legyen elég, vegyük hozzá a föld és a víz alatti helyszínek kalandjait is, így biztosra vehetjük, hogy nem fogunk unatkozni ittlétünk alatt. A karakterek AL-jának megalkotása 2 dimenziós rendszerben történt, az SXP (Social Experience – Társas viselkedés tapasztalata) és az FXP (Fighting Experience – Harci tapasztalat) fogja meghatározni a cselekedeteiket. Erről szerettem volna bővebben is olvasni a honlapon, de mily' szerencsétlenség: semmi egyebet nem találtam. A képi világhoz egy fantasy környezetben a varázslatok effektusai is hozzátartoznak, melyekről sajnos nem sok kép tanúskodik, de azt már most tudjuk, hogy a Sötét vagy a Világos oldalra külön-külön ki lesznek élezve.

Midas

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

WILL ROCK

Fejlesztő: Sabre Interactive **Kiadó:** UbiSoft **Megjelenés:** 2003. március



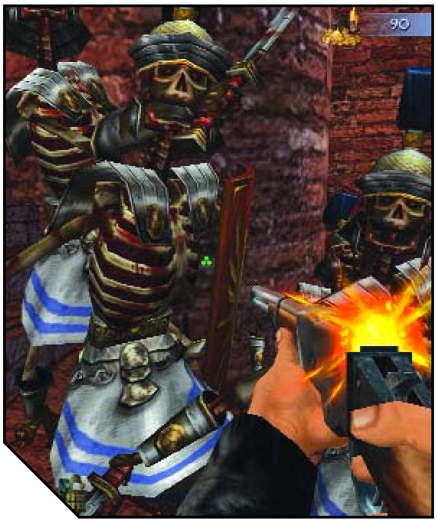
Sokan talán furcsán néznek rám, amikor az utóbbi egy-két év kedvenc FPS-ének a Serious Sam-et jelölöm meg. Hiába, nekem, aki a Doom és a Wolfenstein3D, majd a Blood és Duke Nukem emlőin szívtam magamba az adrenalint (rettentő képzavar, bocsánat érte), bőven elegendő, ha izomagyú hősöm hóna alá szorít egy géppuskát, és végigvérengzi a 20-30 pályát. Az emberfiának kell néha ez a jótékony köd a szeme elé, amikor a mindennapok „nyűgjei s nyilai" a számolatlanul záporozó töltényhüvelyekkel együtt a véres porba hullnak. Inkább vezessem le a feszültséget nem evilági teremtmények százain, mint akár egyetlen szerettemen, vagy bárkin, aki épp rosszkor van rossz helyen…

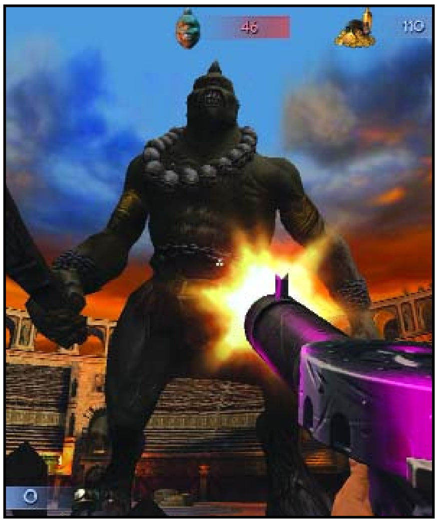
Kedvenc horvát csapatom mostanság erőteljesen hallgat, így nem tudni, mi újság Komoly Samuval és a Szíriusz bolygóval, de hál' Istennek egy eleddig jószerint ismeretlen gárda elébünk penderít egy újabb szuperhőst, akit már a Queen együttes is megénekelt „Mi, Szikla Vili és Te" című híres számában (We, Will Rock, You… – bocsánat megint). Szóval ezek a kedves orosz-amerikaiak előráncigáltak egy halom ismert filmet, sztorit és játékot, és gyúrtak belőle egy tüneményes mészárszéket. Persze azért van itt jó adag eredeti ötlet is, nem kell félni, mindenki megkapja a magáét!

Főhősünk, nevezett Will Rock békés egyetemi hallgató, aki kedvenc professzorát elkíséri Görögországba, mivel az Olümposz hegység lábánál egy eleddig ismeretlen templomot fedeztek fel. Ez az akciója nemcsak hihetetlen tudományos érdeklődésének szól, de a prof. bájos leánykájának, Emmának is. Sikerül megfejteniük a templom bejáratánál lévő feliratot: *„Ha Olümposz városának ajtaja kinyílik, az ősi Görögország dicsősége helyreáll, de vigyázz! Az istenek bosszút fognak állni a halandókon, kik őket bebörtönözték."* Az ugyanis „történelmi tény", hogy egykoron a rómaiak lerohanták Göröghont, és az isteneket bezárták templomukba, Prométheuszt pedig arra kötelezték, hogy őrizze őket akarata ellenére. Ám egy szabadcsapat, az Olümposz Helyreállítási Hadsereg megfogadta, hogy kiszabadítja őket. Hőseink szerencsétlenségére most látták elérkezettnek az időt a cselekvésre: a professzort megölik, Emmát elhurcolják (áldozat Zeusznak), de mielőtt Will teljesen kétségbe esne, fejére dől egy szobor, és abból maga Prométheusz szállja meg őt, isteni erővel felruházva…

Ennyi a bájos nyitósztori, amelyet nem egy manapság divatos filmből, hanem egy képregényfüzet lapjairól ismerhetünk meg. Ez jópofa és hangulatos felvezetés, hiszen a történet valóban kicsit „marveles" ízű, bár Will azért nem fog tudni se repkedni, se falra mászni, ami mindenesetre megnyugtató…

A sztori determinálja a ránk váró megpróbáltatásokat is. A görög mitológia majd' minden sztereotip szereplője színre lép ebben a furcsa, anakronisztikus tragikomédiában: szatírok, kentaurok, küklopszok, sőt olyan ismert figurák, mint Minotaurusz, a Hárpiák, a kétfejű Cerberus vagy Erósz ezernyi klónja. Utóbbi elég sajátosan jelenik meg – érdekes íze volt egy héttel Valentin-nap előtt a szerelemisten ezernyi mására vadászni, miközben a lelőtt „angyalkák" elhaló csecsemősírással zuhantak alá a magasból… Van néhány még ötletesebb dolog is: a bikafejű szörnyeket leterítve kifröccsenő vérükből két kisebb példány keletkezik, és ami nagyon bejött: az életre kelő szobrok, például Myrón híres Diszkoszvetője, vagy az ismert Atlasz-ábrázolás, vállán a földgolyóval. Mindezek mellett találunk pár állatot is: oroszlán, az általam 3D-s játékban eddig látott legszebb tigris és krokodil, valamint (szó szerint!) kirobbanó formában lévő patkányok serege, kanócként szikrázó farokkal. Főellenség gyanánt olyanok ellen kell harcolnunk, mint egy „főküklopsz", Medusza, Héphaisztosz, sőt a végén maga a főisten, Zeusz. A görög idillbe némi római felhangok is vegyülnek – úgy tűnik, a bezáráskor egy kisebb sereg is itt maradt, és épített pár gladiátorarénát, úgyhogy nem kell meglepődni sem a fent említett vadmacskákon, sem a csontvázzá aszalódott egykori birodalmi harcosokon…





Fegyvertárunk a szokásos kötelező elemek – pisztoly, puska, géppisztoly, minigun, kézigránát, gránátvető – mellett néhány különleges darabbal is szórakoztat. A kéziszerszám kés helyett ezúttal egy kétkezes lapát van, a mesterlövész készség egy tüzes nyilakat kilövő számszeríj, a bazooka tűzlabdákat ereget, de van egy savas fegyver és egy „medusa gun” is – előbbi lövedékétől az ellenfél felfúvódik és szétrobban, utóbbiétól pedig, mint neve is sejteti, kővé válik és szétporlad (igen látványos az ellenfelek halála!). Van három aduászunk is: a kalandozás során kincseket gyűjthetünk, és speciális oltároknál 50 aranyat áldozva titáni képességeket szerezhetünk, melyek gombnyomásra három percig erősebb lövést, sérthetetlenséget, vagy (éljen a divat...) időlassítást kínálnak.

A Will Rock annyiban is társa Serious Samnek, hogy a Sabre is ily módon kívánja reklámozni saját fejlesztésű Sabre3D nevű grafikus motorját. Mint ott, itt is hatalmas külső és belső terek és épületek kerülnek elénk. A motor Geforce2-n, 1024x768/32 felbontásban, teljes részletességben zökkenőmentesen teljesített a tesztidőszak alatt. Azt egyre feleslegesebb mondanunk, hogy a DirectX 8 minden tudományát használja, bump map (még a karaktereken is, hasonlóan a Doom III-ban alkalmazott technikához, és tényleg nagyon jól néznek ki!), FSAA, csillogás-villogás, ami kell. Valóban remekül, néha szenzációsan néz ki az egész, ha másért nem, a látványért érdemes lesz megnézni!

A hangulathoz igen kellemes, dinamikus zene társul, és külön jó pont (legalábbis a generációm számára), hogy a menüben főcímdalként a Twisted Sisters '84-es slágere, az „I Wanna Rock” dübörög. A hanghatások nagyon eltaláltak, főleg az íjazás jött be, az ideg felhúzása, és ahogy a befúródó vessző rezeg. A műfajban kötelező egysoros beszólások itt is jelen vannak, legjobban az tetszett, amikor elibém toppant az első, ógörög uniformisba öltözött csontváz, és Will ijedten kérdezte meg: „Nagypapa, te vagy az?”

A játékmenet nem fog meglepetést okozni senkinek: script script hátán, azaz bizonyos cselekedeteink csalogatnak elő tengernyi, pályánként több száz, sőt több ezer ellenséget (nem viccelek: a második pályán 2827 rosszaság volt!), akik csak azért élnek, hogy a betolakodót elpusztítsák. Általában csoportosan rontanak ránk, és ami kellemetlen, legtöbbjük távolról támad (íjak, hajítóbárdok, dárdák, háromágú szigonyok, no meg a fent emlegetett szobrok által dobált tüzes diszkoszok és robbanó kő glóbuszok), sokszor a hatalmas épületek tetejéről és a legeldugottabb zugokból – olykor csak a mellénk vágódó nyílvesszők és fegyverek helyzetéből lehet kikövetkeztetni, nagyjából hol van a lény (vagy a jól pozícionált hangokból). Általában mindegyikük ellen van valami hatásos szerszám, úgyhogy a sűrű fegyvercsere itt is alapeset.

Amik az ellenfelek és a fegyverek mellett fontosak egy ilyen játékban, azok persze a pályák. A látványról már volt szó, örömteli viszont, hogy sok és ráadásul igen változatos helyszínen kell próbára tenni magunkat. A mi verziónkban (preview lemez, január 22-i dátumozással) 42 etap volt, ha az inicializáló fájl kihagyott bejegyzéseinek hinni lehet, akkor még 65 lesz, ami igen bíztató. Jó pár ugyancsak ötletes pályával találkoztam, olykor jó adag platformbeütéssel (ugrabugra orrvérzésig), no meg „Indián Jónásra” hajazó csapdákkal – itt azért a külső nézetre váltást hiányoltam, néha jól jött volna. Felbukkan az ominózus trójai faló is, az egyik pályán ennek segítségével juthatunk be egy várba, a másikon viszont számolatlanul záporoznak elő belőle a csontvázkatonák. Sőt, egy-két helyen egy kőhajítógépbe kell becsücsülni, és bezúgatni magunkat a következő helyszínre (nomen est omen, repül a nehéz Szikla...). És vannak kis gumiasztalok is, nagy poén, hogy ezeket ellenfeleink is használják, így őrült helyzet áll elő, a rosszfiúk egy része a földön rohangászik, a többiek a levegőben pattognak ideoda – a hajfonás és -tépés minősített esete...

A fejlesztők egyébként dicséretesen odafigyeltek a részletekre, rettentő jól kidolgozottak a karakterek, nagyon jók a textúrák (főleg a domborművek lenyűgözők), és nekem mindig bejön, ha egy tükörben a valóságot látom – a frász jött rám, amikor magamat csodáltam egy hatalmas példányban, a fegyvereket váltogatva, amikor a hátam mögött a padlóból kirobbant egy bikafejű rettenet. Az árnyékok is épp ilyen „élők”, ami mondom, nagyon jó összképet nyújt.

Mindennek tetejébe, mint koronát: a játék tartalmaz többjátékos üzemmódot is! Az általam kipróbált verzióban hat, igen ötletes és jól felépített deathmach pálya volt (külön poén, hogy mindenféle csapdák is el vannak helyezve, melyeket szabadon kapcsolhatunk ki és be, így például lesben állva egy folyosón az utánunk vadászó kollégát a mechanizmus elindításával alaposan meglephetjük). Állítólag lesz mellé egy coop mód is, melyben többedmagunkkal dühönghetjük végig a szóló mód küldetéseit, sőt egy csapatalapú kincsvadászat is, ami igen jól hangzik. És még egy ígéret: egy könnyen kezelhető küldetésszerkesztő, modderek örömére!

Hogy a fentieket összegezzem: a Will Rock semmi hatalmas és elképesztő dolgot nem csinál, csak teszi a dolgát, ahogy azt kell. Látványban mindenképp ott van szeren (sőt, sok esetben emlékezeteset alakít), nem beszélve a változatos, tízezernyi lemészárolandó, és ami fontos: könyvekből, filmekből ismerős ellenfélről és a rengeteg érdekes pályáról. A stílus kedvelőinek, az adrenalinfüggőknek abszolút ajánlott vétel lesz – a remények szerint már március végén.

]{redenc

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

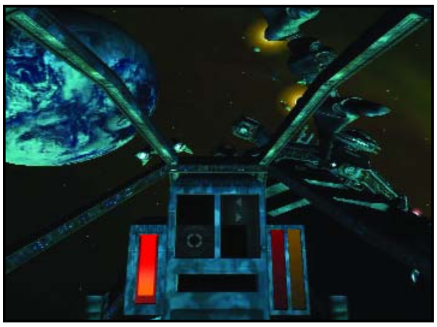
X2: THE KHAAK THREAT

Fejlesztő: Egosoft **Kiadó:** Még nincs **Megjelenés:** 2003.

Túl a második X-en és az ismert univerzumon, idegen fajok hálójában éled újjá az Elite szelleme egy lelkes kis német csapat jóvoltából. Érkezik ugyanis az X: Beyond The Frontier folytatása, röviden egy kellemes space shooter freeform tálalásban...

Az emberiség elérte az első fázist, eljutott a Holdra. Ám a távoli csillagok fénye rejtve maradt mindaddig, míg az ugrókapuk segítségével át nem törték a galaxis határait. A kapukon aztán sorra rajzottak ki a terraformálók a végtelen űrbe, hogy kolóniákat létesítsenek, és kiaknázzák az új világok kincseit. Az élet teremtéséhez létrehozott gépek azonban a halál uraivá váltak, mihelyst öntudatukra ébredve felismerték mindenható mivoltukat. Sorra pusztultak a kolóniák, az emberiség utolsó bástyája a Föld lett...
Egy maroknyi hajó végül az ugrókapu mögé temette a terraformálókat, sok száz évre lezárva az utat a mélyűri expedíciók elől. A Beyond The Frontier-ben az új kísérleti űrrepülőgép pilótájaként a tudományos áttörések gyászos precedensét szolgáltattuk, a baleset egy ismeretlen világ, az X-Universum foglyaivá tett. Baljósan kezdődő találkozásaink ellenére az itt élő lények kereskedelmi fogékonyságában remek szövetségesre lelhetett emberünk. A szerepjátszásra éhező hajlamok kiélésre kerültek, már amennyiben kalózként, rendfenntartóként felvettük a kesztyűt a mulandó hírnév örömeiért, de a gyárak és bányák felállításának lehetősége a piacgazdaságra épülő karriert sem vetette el. Ne feledjük, eközben a betáplált sztori lehetőséget adott – csak úgy mellékesen – a gaz Xenon faj leküzdésére. A 2000 közepén megjelent X-Tension, mint kiegészítő, a hazaút reményével csábított, ám addig is, míg az Argon tudósok az ugróhajtóművet bütykölték, nyitva maradt a lehetőség, hogy ez a szektor is behódoljon – szigorúan üzleti alapon – mohó mancsainknak.

Az X2 majd negyedszázados távlatba repít, eközben az addig megismert világ kitágult, új felfedezések, új technológiák bukkantak elő, háborúk perzselték fel a határokat, minden megváltozott. Ám ahogy a hideg télre tavasz jön, úgy köszöntött be a béke időszaka, ami kevéssé lelkesítő hatással van az ilyesféle stuffok kedvelőinek széles táborára, tehát mindannyiunk örömére a szárba szökkenő virágok közt felütötte a fejét egy gonosz métely, a rettegett Khaar faj felbukkanása. A világot behálózó szorgos kezek figyelme kiterjed olyan apróságokra, mint hogy az imént említett fenyegetés mellett lényünk kapzsibb, hatalomra éhesebb része is a felszínre kerülhessen. Az ingame bejátszásokra felfűzött sztorit egyáltalán nem kötelező végigjátszani, a szórakoztatásról a hosszabb misszióként betáplált, több küldetést felölelő komplex feladatok gondoskodnak. Az űrállomásokon felszedhető egyszerűbb, és ugyanakkor minimális nyereséggel kecsegtető – vidd ide, hozd el, lődd le, stb. – 'on the fly' generálódó questekből vidáman elélhetünk, és ezt nyugodtan felszorozhatjuk a felvállalt figura mindennapi életéből adódó kötelmekkel, úgymint kalózként a fosztogatás. A magánbirodalomról szőtt kreditdús álmok megvalósulását gyárak és bányák képében, vagy a kereskedelem rögös útján egy zseniális megoldás kíséri, nevezetesen: a kiegészítő óta valós időben lekövethető távoli egységek sorsa mellett most még a viselkedésük is szabályozható lesz. Néhányan persze a script szó után elhúzzák a szájukat, de a játékba applikált egyszerű felületen



keresztül olyan utasításokat gyömöszölhetünk a gépi fejekbe, hogy még belegondolni is gyönyörűség: az X2-ben a kereskedőhajó megkeresheti a piac legolcsóbb szegmenseit, feltérképezheti egy teljesen idegen szektor struktúráját, a gyárak kitelepítését rábízhatjuk egy önállóan működő hajóra, vagy navigációs migrén nélkül járhatjuk végig a birodalmunk állomásait...

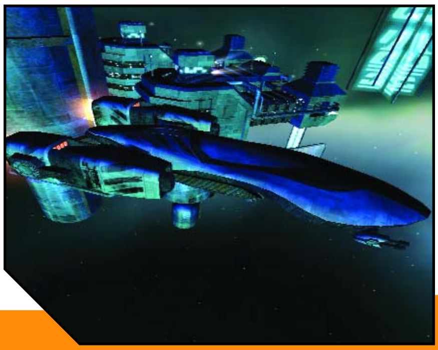
Az eredeti játék és a kiegészítő között megduplázódott a szektorok száma – nos, a növekedés ritmusa nem torpan meg, bár számszakilag kevesebb, ugyanakkor nagyobb területeket jegyezhet be a megszokott fél tucat faj. A csillagrendszerek közti ugrókapukon átlépve jelentős változások lesznek a birodalmak határait illetően, ám sokkal beszédesebb a real-time-ként jellemzett élő univerzum képe, amit Darren Astles, az Egosoft egyik alapítója vázolt: nélkülünk is működik minden, a gyárak ontják a termékeket, aktív kereskedelem zajlik, s eközben a fajok érdekeit védő militáris erők állandó őrjáratait csak a kalózok magánakció törik meg. Mi több, a szembenálló birodalmak háborúzhatnak egymással, s mindez dinamikusan, tőlünk függetlenül, vagy éppen a mi közreműködésünkkel történhet. Ha leteszünk valahová egy gyárat, az befolyással lesz a szektor gazdaságára, ebből az következik, hogy az árakat nem random generálják, hanem a piac diktál. Az elpusztított űrhajók és űrállomások helyett újak készülnek, ha túl sokat garázdálkodunk kalózként egyhelyben, akkor megismerhetjük a hajtóvadászat fogalmát, tehát gyakorlatilag mindenre felkészültek.

Közel ötvenféle hajót prezentál az X2, majdhogynem LEGO szintű felépítéssel, amelyekből továbbfejleszthető cuccokkal tetszőlegesen átkonfigurálható az éppen szükséges paraméter – manőverezés, sebesség, kapacitás, tűzerő, stb. Emellett megjegyezném, hogy bár teknőügyben eddig sem volt gond, most még a méretesebb darabok – csatahajók, cirkálók – terén el is leszünk kényeztetve. Bármikor fejest ugorhatunk a komolyabb hajók tűzvezérlő rendszerébe, lézerütegek mögé ülhetünk, visszakényszerítve az AI-t a pilótafülkébe, hogy a Khaar behatolók megrendszabályozását saját kezünkkel végezzük el.

Derek Smart Battlecruiser kálváriája tökéletes tükörképe az alkotásnak: ez is egy ’free-form’ játék, és akárcsak a Millenniumnál, az X2-nél is az előző engine újraírásával sikerült beleölni a grafikába a DirectX 8 effektjeit – a T&L, az elsimítás, a dinamikus per pixel fények, és a Dp3 bump-mappingolt textúrák szinte biztosan komoly változást hoznak –, de a képeket elnézegetve, akárcsak a BC esetében, itt sem ez lesz a játék főerőssége. Domborítsunk most picit haza, mert az IG3 vagy a Haegemonia környezetébe képzelve az egészet valószínűleg nem a szabadon konfigurálható mini-monitor rendszert, (külső kameraállások, célpontok képe varázsolható ablakos formában a HUD-ra) vagy az automatikusan hardverhez simuló részletességet kellene méltatnom. First-person akcióként – hisz a fejlesztők hajókormányzásához rendelt aspektusa miatt az űrszimulátor jelző kicsit durva lenne – többet várnánk el, mint fogazott éleket és szögletesre sikeredett görbületeket, bár a stilisztikával nincs gond, és a csillagködökben rejtőző hajók hangulatilag pótolhatják a veszteséget.

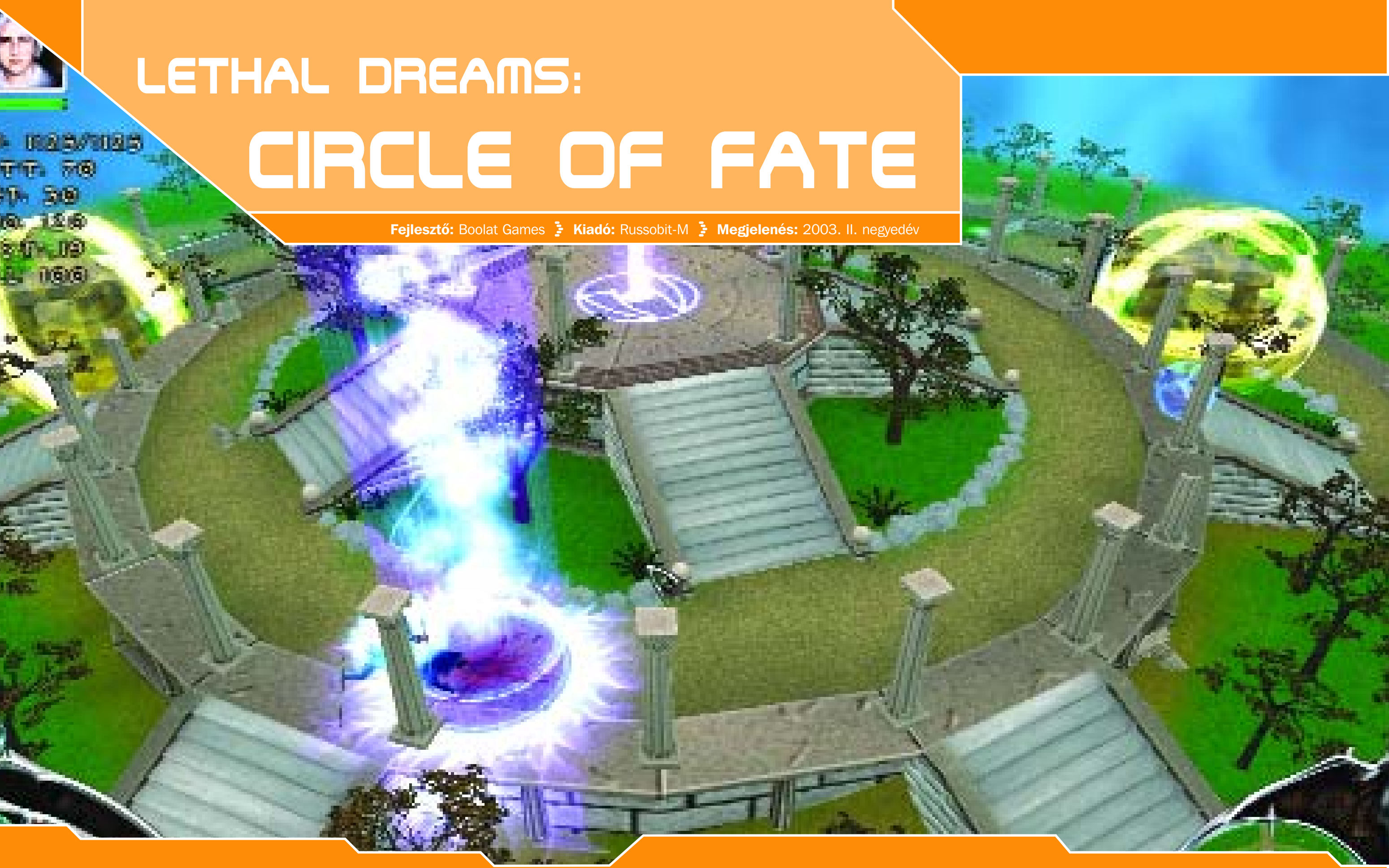
A Freelancerrel össze sem merem hasonlítani. Nagyon halkan észrevételezném persze, hogy azért a külső nem minden – legalábbis ezt mondja minden brutál arc –, és a tartalommal eddig kisebb utórezgéseket leszámítva (borzasztó unalmas tudott lenni az ötlet nélküli szabadság; kalózként két nap után felkötötted magad, továbbá szinte csak üzleti síkon lehetett érvényesülni) „nem” volt gond. Persze az új missziós szisztémával és kemény lézertűzzel talán messzebb jutunk. Ha esetleg az X2 nem váltaná be a hozzá fűzött reményeket, van a készítők tarsolyában egy másik „ikszes” dobás, történetesen: a multiplayer metódust eddig hanyagoló világnak online univerzuma nyílik hamarosan. A végére egy (szerintem) nem túl biztató tény kívánkozik, ugyanis a „Khraak fenyegetésnek” nincs igazi gazdája (kiadója), tárgyalásokról lehetett hallani, ám konkrétum még semmi, holott állagát tekintve a legutolsó híresztelések szerint már bétában tobzódik az alkotás.

A David Braben és Ian Bell által fémjelzett Elite mindmáig a hozzám hasonló billentyűzetkoptatók vesszőparipája, sunyin összehasonlítgatjuk a kifutó űrszimulátorokkal, vagy más open-ended kategóriába bezsákolt stuffokkal, és azok rendre megméretettnek, majd elbuknak. Az X-BTF közel állt, hogy megközelítse fényességes, örökéletű etalonunkat, ám valószínűleg még az új X2, és más sem fogja utolérni soha, mert az Elite már a szívünkben él...



Tika

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo



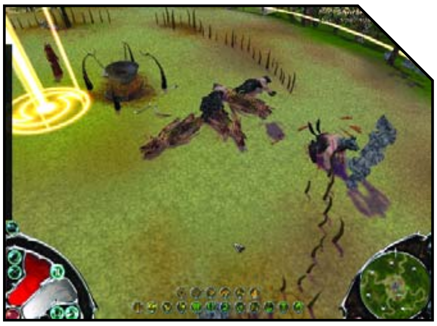
LETHAL DREAMS:
CIRCLE OF FATE

Fejlesztő: Boolat Games **Kiadó:** Russobit-M **Megjelenés:** 2003. II. negyedév

Az idei év meglehetősen termékenyen fog alakulni az orosz játéktermelés szempontjából, hiszen elég csak a mostani számunkban bemutatott Kreedre gondolni, vagy a múlt hónapban a S.T.A.L.K.E.R.-re, hogy az olyan nagyágyúkat, mint a Homeplanet vagy az Etherlords II, már ne is említsem. És akkor már csak hab a tortán a szintén Oroszországban székelő Boolat Games régóta fejlesztett és egyre inkább várt RPG RTS-e, a Lethal Dreams. Hogy rögtön az elején megmagyarázzuk ezt a kettősséget, a Lethal Dreams nem csak egyszerű fantasy játék lesz a jól megszokott sémákkal, hanem a harcászati elemeket kibővítve: immáron teljes stratégiai játékként is definiálhatóak lesznek a csatajelenetek. A leginkább talán a Diablo világához hasonlíthatnám az egészet, de ha rosszindulatú akarnék lenni, akkor azt mondanám: egyértelmű jelek mutatkoznak a Heroes sorozat és a Warcraft egyes részeiből történő ihletmerítésre... De hát ez legyen a legnagyobb bajunk, ha sikerül egy izgalmas és játszható programmal előállniuk!

A történet egy képzeletbeli világban játszódik – hallottuk már jó pár alkalommal ezt a strófát –, ám a Lethal Dreams kicsit eltér a megszokottól, hiszen a játék fő helyszínéül (meglepő módon) a Földet üdvözölhetjük. Igaz, kicsit más idősíkban, mint a mai naptári évek lapjain található időintervallum, hiszen a történet a 26. században játszódik majd. Helyszíne pedig a Föld, mint már említettem, azzal a kis különbséggel, hogy számolnunk kell az idők során megváltozott terepviszonyokkal. Földrészek tűntek el és alakultak át – így a közlekedésre egy sokkal megbízhatóbb módszert kellett kifejleszteni a ma használatosaknál. Ez pediglen nem lett más, mint a teleportáció. A történet középpontjában tehát ez az utazás, és a Crystal Lotus névre hallgató varázstárgy áll, aminek titkát 6 különböző főhős szándékozik megfejteni. Mindegyik főhős más és más tulajdonságokkal bír, amiket alkalmazva járhatják be a világ elveszettnek hitt részeit a titokzatos varázstárgy után nyomozva. Ezek a tulajdonságok pedig majd visszaköszönnek a harc során is, de ne szaladjunk még ennyire előre…

A játék főbb jellemzőivel folytassuk tovább, vagyis a lényegesebb ismérvek bemutatásával. Az indítás után első dolgunk lesz a karakterválasztás míves lehetőségén elábrándozni, a már fentebb említett 6 ifjonc képében. Mindegyik más és más tulajdonságokkal bír (pl.: nekromanta, inkarnáns, transzmutáns, stb.), melyek által más és más varázslatokat sajátíthat el, illetve fejleszthet ki belőle újakat. A nekromanta faj például az élet és halál ura lesz a játékban – akár egy kattintásra képes makkegészséges emberek lelkét kiszipolyozni, illetve halálos betegeket meggyógyítani. Szóval ezek az úgynevezett kasztok 40 darab varázslatot tudnak elsajátítani egyenként, amit ha beszorzunk hattal, akkor már egy egész szép számot kaphatunk… Ezeket természetesen nem pufogtathatjuk csak úgy agyba-főbe: hiszen az RPG játékokra jellemző sajátosságok, mint például a varázslást lehetővé tevő mana itt is nagy visszatartó erő tud lenni. Összesen 6 ilyen tulajdonságtól fog függeni választott karakterünk sorsának alakulása: fontosak lesznek a támadási, védekezési, vitalitási, sebességi, tulajdonsági, mágikus és sérthetetlenségi tulajdonságok.



Ezek természetesen akkor növekednek, ha megfelelő mennyiségű EXP pontot gyűjtögetünk, akár ellenfelek lemészárlásával, akár jóságunk csillogtatásával, akár lezártnak hitt átjárók felfedésével – egyszóval széles a skála.

Területi felosztásban sem fukarkodik a játék, hiszen több mint 60 világot generáltak a készítők, ami azért jelentős mennyiségnek vehető, ha hozzátesszük azt is, hogy ezen világok kiterjedése hatalmas. Minden ilyen világ egyedi szinten lévő harckészültséggel rendelkező hadsereggel bír – így a mi feladatunk kipuhatolni, hogy adott fajhoz milyen varázserő használata szükségeltetik. És itt jön a képbe a következő kitárgyalandó téma: a harc. Ezt, mint amúgy a játék többi részét is, egy felső, döntött szögből látszódó kameraálláson keresztül kémlelhetjük, és mint ahogyan a képeinken is látszik, sok millió menüponttal lett teleaggatva a képernyő két oldalsó szárnya. Ezek közül ugyan nem igazán került nyilvánosságra, hogy melyik mit csinál majd, azonban azt megtudtuk a fejlesztőktől, hogy kétféle variációt tartanak lehetségesnek a csatában. Az első a már említett varázslatos módszer, a másik pedig a pusztakezes harc. Ez utóbbihoz, azt hiszem, nem kell sok kommentárt fűznöm: fegyverrel vagy anélkül apríthatjuk le (vagy rosszabb esetben fordítva) az ellenfelünket. Mivel a játék RPG elemeken kívül RTS foszlányokat is tartalmaz, a csatajeleneteknél igen fontos lesz kiélezett látásunk a stratégia területén. A csatát tehát más módon is lejátszhatjuk, nem csak fizikai úton, hanem spirituálisan is. Ehhez mindösszesen azt kell eldöntenünk, hogy mennyi energiát szándékozunk beleadni a különböző támadóvarázslatokba, és ettől függően kalkulálja ki a rendszer a találati arányt. Erre azért van szükség, mert az energia nem fogyaszt semmiféle értéket (manát, hogy divatosabb szóvirággal éljek), hanem csak azt figyeli, hogy hány egységpontot adunk bele energiánkból. Védekezésnél ugyanez a helyzet – de nem érnek véget a kivesézó tanulmányaink ennél a pontnál, hiszen jön a kedvenc témám: a summon szörnyek! Ezek az édes kis teremtmények a Final Fantasy sorozat mintájára kis animációs fázisban törnek elő a földből, és színesszagos kavalkád közepette zúznak egy bázikusat a rendetlenkedő ellenfelünk kobakjára.

Nem szóltam még az igen széles körben elterjedt NPC karakterek alkalmazásáról. A játék temérdek ilyen nem játszható, ám annál inkább kommunikatív egyedet tartalmaz majd, melyek attól függően csatlakoznak hozzánk vagy fordulnak ellenünk, hogy miként elegyedünk velük szóba. Lesz, amelyikük pénzt, valamelyikük fejlődési pontokat, és végül szövetségesi pozíciót ajánl fel küldetéseik sikeres teljesítése után. Ezáltal előfordulhat, hogy egy kis erőfölényre teszünk szert – ami ugye sosem jött még rosszul sehol...

A történet valamilyen szinten lineáris módját igyekeznek megtörni a sub-questek, illetve azok az NPC karakterek, akik 1-2 csata, illetve esemény kimenetelén változtatni tudnak. A fő cél, illetve fő történeti vonal azonban változatlan marad. Ezen próbál meg segíteni a játékhoz készülő és valószínűleg a végleges változathoz ingyenesen mellékelni kívánt pálya- és küldetésszerkesztő. Ezenfelül a játék multiplayer módozatot is kíván nyújtani az internetes lovagoknak, úgyhogy akár többen is játszhatjuk egyszerre, persze a játék sajátosságainak köszönhetően csak 1 az 1 elleni harcok lehetségesek.

Nézzük csak, mi az, amiről nem beszéltem még a fentiekben? Igen, lesz zenei aláfestés, mint ahogyan hangeffektek is nyilván – ezt a Boolat házi zenészei készítik. A tájékozódást a játékban térképek segítségével kalibrálhatjuk – amik eleinte még sötét foltokban gazdagok, de amint derítjük fel a területeket, annál inkább lesznek világosak (RTS effektus). Persze eleinte ezeket elfoglalni kell, a későbbiekben már kézben tartani... Hogy mindezt milyen gépigény mellett teszi a program? Az számomra is megdöbbentő alacsonysággal bír: a mai high-end masinériák mellett a tervezett minimumot egy PIII 800-ban állapították meg a fejlesztők, amihez egy GeForce 2-es videótárcsát csatolva akár már 1024x768-ban is elégséges sebességet csikarhatunk ki a Lethal Dreams-ből.

És hogy mit is mondhatnék befejezésképpen? A megjelenési időpontot már nem egyszer eltolták a kedves készítő urak arra az indokra hivatkozván, hogy még rengeteg finomhangolni valójuk van a játékon. Én ehhez csak kitartást és sok sikert tudok kívánni, hiszen mindig öröm, ha egy fiatal és viszonylag független fejlesztőcsapat tud eredetit és maradandót alkotni ebben a nem éppen emberbaráti szakmában. Várjuk tehát, hogy tavasszal mit tud mutatni a játék élőben is – az itt elhangzottakon kívül és ezek tudatában!

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

KREED

Fejlesztő: Burut **Kiadó:** Russobit-M **Megjelenés:** 2003. III. negyedév

Kérem szépen: jönnek az oroszok a spájzból – vezethetném fel akár eme művészettörténeti klasszikussal is e havi FPS előzetesünket, hiszen a Kreed személyében már a második feltörekvő orosz fejlesztőcsapat munkáját tisztelhetjük. A múlt havi monstre S.T.A.L.K.E.R. bemutató után lássuk, hogy mi fán terem a Russobit-M és a Burut közös gyermeke, melyet a sajtó munkatársai „egyszerűen” csak úgy aposztrofálnak, mint a közelgő Doom III vetélytársát... Mindjárt utána is járunk, hogy menynyire megalapozott ez a kijelentés!

Jómagam ugyanis abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy láthattam a játékból képeket, videókat, sajtóanyagokat, és hogy mindez ne legyen elég – ki is próbáltam a tavaly óta közkézen forgó alfa verziót. Bár ez utóbbi minősége a nevéből adódóan még közel nem állt az értékelhető kategória szintjén, ám arra, hogy következtethessünk valamire, már tökéletesen megfelelt. És hát ugye Burutos fejlesztőbarátainkról nem is beszélve, akik rendszeres időközönként bombáznak minket újításaikat jelző e-mailjeikkel. Na, ebből próbálnék meg most összegyúrni valami emészthető előzetest.

A történetvezetés. Időben kicsit nagyot ugrunk a szokásosnak vett közeljövő, nem túl rég, elképzelt világ sablonjai mögé – egészen pontosan a 30. század zivataros éveibe kalauzolnak minket a program tervezői. Az emberiség túl van már a harmadik és a negyedik világháborún, a következményeket pedig még mindig nyögik. Lepusztult városok, megnyomorgatott földrészek – és hát ugye ez még mind semmi az űrkolóniák létrehozásához képest. Kilépve tehát a bezártság illúziójából: kereskedőhajók, más naprendszerek, lakható bolygók – mindennapos szavak Kreed világának szótárából. Igen ám, csakhogy ahol űr van, ott vannak űrlények is – hangzik a bölcs mondás, és ezúttal sem kell csalódnunk eme aforizmában: egy 7000 éves faj – Tiglaary néven – nem igazán nézi jó szemmel az emberek irdatlan méretű terjeszkedését. Ez előbb-utóbb vissza is üt, mert elkezdenek „mazsolázgatni” a felségterületükre tévedő hajók közül, és megfelelő apparátusuk biztos tudatában nem zavartatják magukat a különösebb retorziók miatt. Így hát az emberiség úgynevezett Föderációba tömöríti érdekvédői szervezetét, és extrém helyzetekben is helytálló kommandós alakulatokat képez ki. Ezen egyik alakulat tagja lesz Daniel Grok is (főhősünk), aki egy napon azt a feladatot kapja, hogy egy partizánakció keretében törjön be a Vörös Zónaként ismert tiltott területre (adottságait leginkább a Bermuda-háromszög elhíresült történeteivel hasonlítanám össze), és ölje meg az idegenek vezetőjét. Ehhez kap egy aprócska hadihajót – az Asperót – valamint egy maréknyi legénységet –, aztán kalapkabát, és kezicsókolom. A döntés a főnökség érdeme, a végrehajtás pedig a mi kezünkben van...

Mindezt egy sacc per kábé 45 oldalas designdokumentációból kellett kibogarásznom, mert az orosz srácok olyan szintű részletességgel fejtegették a legutolsó mellékszereplő családi hátterét, hogy lassan már elkezdtek kinőni az ősz hajszálaim is...

Az idegenvezetés. Maga a játék a nem taktikai FPS-ek kategóriájába sorolható, ami annyit tesz, hogy a Quake illetve az Unreal frontvonalán mozog. A játékot fejlesztő cég vezetője aképpen fogalmazta meg az egészet, hogy úgy kell elképzelni a Kreedet, mint valami bázikus erejű tornádót. Végigsöpör mindenen, és csak a mértéktelen, ámde kegyetlen erejű pusztítás marad utána. Ezzel is utalván arra, hogy feszültséglevezetésnek például nem lesz egy utolsó opció a Kreedet választani… A történet amúgy rögtön mélyvízbe helyez minket, hiszen amint megérkezünk a tiltott zónába, máris ellenségek támadnak ránk – és árasztják el a hajót, úgyhogy nincs sok időnk filozofálni, hogy mit hogyan kéne tenni: bele kell csapnunk a lecsóba. Hogy ehhez milyen eszközök állnak rendelkezésünkre, az máris kiderül az alábbi bekezdésből.

A Kreed atmoszférájára jellemző tulajdonságokat egyértelműen a sötét, high-tech területek adják – ezzel is kihangsúlyozván a fény és árnyék effekteket –, ám mielőtt ezeket dicsérném, lássuk, mi az, amivel apríthatjuk az ellenfeleket. A készítők előzetes szándéka szerint 16 efféle kézi szerkentyűt helyeznek majd a játékba, melyek között a szokásos plazma- és sugárfegyvereken kívül a hagyományosabb shotgun ivadékok is megtalálhatóak lesznek, csakúgy, mint a különböző gránátok. Ezeket természetesen úgy kalibrálják, hogy minden egyes népcsoportra más és más lesz hatásos, tehát folyamatosan kell váltogatnunk őket az ellenfelek tükrében, amit majd hála a jó égnek elég gyakran megtehetünk, mert nem fukarkodtak a különböző lények megalkotásával tundrai barátaink. Az első pár misszióban tehát a hajónkon kolbászolunk, és textúramegjelenítésben már itt jelesre vizsgáztak a grafikusok – amit kifejezetten ehhez a játékhoz kifejlesztett motor hajt: az X-Tend.

Azt mondták itt nekem, hogy szerencsésebb, ha többfelé szedjük a játékot mozgató motor ismertetőjegyeit, mert így külön-külön láthatóvá válik, hogy mi mindenre kell odafigyelni, ha egy teljes értékű programot akarunk készíteni. Első és legfontosabb talán a grafikai interface, vagyis hogy milyen részletességgel és mélységben képes megjeleníteni a játékot az engine. Nos, nem akarok elborzasztani senkit sem az idevonatkozó szakszavak garmadájától, de a hozzáértők kedvéért kénytelen vagyok egynéhány fontos adat elhadarására: a legfőbb ütőerő talán a modellek és tájak textúráinak részletességében rejlik, hiszen négyszeres borítást alkalmaznak minden egyes felületen, amit a tükrözés és egyéb rávilágítós effektekkel (beárnyékolás pl.) tesznek ultrarealisztikussá. A karakterek felépítése sem lesz hétköznapi, több ezer poligon alkotja majd a legutolsó ellenséget is, és 120 csontból építették fel az átlagos haramiákat a tökéletes látványvilág érdekében. Akik bírják géppel, azok akár 1600*1200-ig is növelhetik a felbontást – tehát a motor fel lett készítve minden eshetőségre…

Másik fontos dolog a multiplayer módozat megemlítése, illetve a szingli mód mesterséges intelligenciájának kiemelése. Természetesen a kor követelményeinek és elvárásainak köszönhetően lehetőségeink adottak a létező összes ismertebb többjátékos mód kiaknázására (Capture the Flag, Last Man Standing, Deathmatch, Elimination, Tournament) – de egyjátékos módban sem kell félnünk semmitől, hiszen olyan szintű AI-t írtak a játékhoz, hogy az szó szerint döbbenetes. Mivel ezt kipróbálni nem tudtam, így kénytelen vagyok a szóbeszédre alapozni, de állítólag több fajta útvonal közül választhatunk majd egy misszió teljesítése során – és hogy még teljesebb legyen az interaktivitás, az NPC karakterek tárháza is a mi kényelmünket szolgálja.

Végére pedig egy inkább kényelmi szolgáltatást jelentő 3D-s surround hangrendszert említenék, mely egy ilyen típusú játéknál sokszorozza az élvezeti értéket – EAX-os kártyatulajdonosok tehát előnyben…

Háttérinformáció: A Burut csapata 1999-ben alakult, és akkor még multimédiás szoftverek fejlesztésével tartották fenn magukat. Telephelyük egy Voronezh nevű orosz falucska, Moszkvától 600 kilométerre. 2000-ben jelent meg első játékuk, a Heath, melyből alapdolgokat átvéve alakult ki a még mindig készülő Golden Land nevű RPG alapötlete. 2000 végén kezdődött a Kreed koncepcióterveinek elkészítése, és 2001 közepe óta már gőzerővel folyik a lényegi fejlesztés is: kódolás, grafikai munkák, hangfelvételek. Ez az első ilyen típusú játéka a cégnek, ám nagyon fogadkoznak, hogy hangulatos és akciódús játékmenetre számítsunk a Kreeddel kapcsolatban – egy perc megállásunk sem lesz, hol a logikai, hol pedig az ügyességi részek miatt.

Rendszerkövetelmény: Végére hagyjuk a fekete levest, vagyis a játék mozgatásához szükséges hardverkoncepciót. Ehhez alapjáratban egy PIII 500-ast ajánlanak a készítők, ám a tökéletes futtatáshoz már jócskán elkél egy 2 gigahertz felé araszoló Ge4 Ti-s erőmű. A kettő között pedig már élvezhető sebességet is ki lehet préselni a Kreedből, mely nem csak a fentiek alapján ígérkezik gyümölcsöző vállalkozásnak, hanem a megfoghatatlan atmoszférája és különleges történetvezetése miatt is. No meg persze a hangulatot se felejtsük ki, amitől lépten-nyomon olyan érzése támad az embernek, mintha egy első osztályú horrorfilmben mászkálna. Egyszóval: várjuk már rendesen…

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

GOLDEN LAND

Fejlesztő: Burut Creative Team **Kiadó:** Russobit-M **Megjelenés:** 2003. II. negyedév

Sokan, sokszor írtunk már lapunkban a kelet-európai és orosz játékfejlesztők és kiadók látványos nyomulásáról, erről ne is essék több szó. Olyan ez, mint mostanság a mozikban: egyre jobban várom az angol, francia, német filmeket, miközben rálegyintek a hollywoodi tömegtermelés ötlettelen tucatproduktumaira. Most is egy orosz CRPG bukkant fel a láthatáron, és bizony ígéretes darabnak tűnik, amolyan Baldur's Gate stílusban, ami nálam eleve jó nyitásnak számít. Fejlesztője a Burut, egy kis voronyezsi csapat, akik 1999 októberében alakultak, és pár multimédiás anyag után 2001 márciusában piacra dobták a Heath című kellemes kis CRPG-t, amely nagyon jó fogadtatásra talált, és nevet szerzett a fiúknak. A 31 fős gárda két játékot fejleszt jelenleg: az egyik egy vérbeli FPS, Kreed néven, a másik jelen értekezésünk tárgya.

A játék a Heath univerzumában játszódik, világa négy országból áll. A meleg, emberi (földi) Golden Land, óriási aranykészlettel megáldott hatalmas hegyekkel övezve; a forró, távol-keleti Marvia, szokatlan lakóival; a hegyes, havas Turbern, barbárok, gnómok hazája; és egy titokzatos terület északon, Alberia, melyet büszke amazonok laknak – kalandjaink során összesen több mint 200 különféle helyszínt járhatunk majd be. A sztori maga itt-ott talán sablonosnak tűnik, de alapnak megfelel. 300 évvel ezelőtt a gonosz Drah-Shoo megpróbálta a maga uralma alá vonni Golden Land békés országát, ám két hős szembeszállt vele, és elüldözte. Attól a pillanattól kezdve a nép, feledve ősi védelmezőjét, a Fény Istenét, a Nagy Hősöknek hódolt be, és a nyomukban kialakult kultusznak. Senki nem figyelt fel a sötétből lassan előszivárgó szörnyekre, csak egy főpap, aki tudta, hogy ez Drah-Shoo újabb támadásának előjele. Ezért elküldte a Hősök Templomának három hívét, hogy keressék meg az ősidők nagy varázslóját, Shurba-Hala-t, az egyetlent, aki segíthet a csatában. De a Pap azt is megálmodta, hogy egy ismeretlen, fiatal fiú is érkezik majd a templomba, aki elindul a varázslót felkutatni...

A 2D-s, izometrikus nézőpontú játék motorja, az AGE teljes egészében házi fejlesztés. A megjelent képek biztatóak, a fejlesztők elmondása szerint a motor nem használja a már ósdinak számító „csempézést" (tile technológia), viszont képes dinamikusan újjáépíteni az egész pályát a történések alapján, és a sprite-okra is rá tudja applikálni a legkülönfélébb vizuális hatásokat, hőseinken például láthatjuk majd a rájuk aggatott mindenféle hacukát és felszerelést. Jó adag időjárás-effektussal is találkozhatunk, hó- és homokvihar, eső, villámlás, az adott helyszínen érvényes évszaknak megfelelően, valós napszakváltozás mellett. Hab a tortán, hogy a motor képes átvezető filmek vetíté-

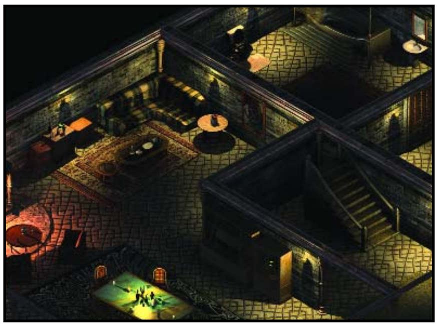
sére is, ami így egészében valóban jól hangzik, ráadásul semmi extra vasat nem kíván maga alá, egy 700-as procit, és valami DX7-es kártyát elég lesz alátolni, és akár 1024x768-ban is élvezhetjük a látványt.

A fejlesztők elmondása szerint nem lineáris, nyílt végű játékmenet vár ránk, a fiúk megpróbálnak minél több szabadságot adni a játékosnak, azaz nem feltétlenül kell követni egy-egy NPC utasítását vagy javaslatát, és lehetőség lesz a diplomatikus vagy fegyveres konfliktuskezelésre is. A párbeszédek az ígéretek szerint realisztikusak lesznek, sok elágazással, kérdéseink, válaszaink kihatnak a továbbiakra. Az NPC-k a szokott módon persze hol a fő cselekménnyel kapcsolatban, hol saját érdekükben fognak kapcsolatba lépni velünk, viselkedésüket korábbi cselekedeteink, hírnevünk és a rólunk keringő mendemondák is befolyásolják. (Ha elkezdjük aprítani a népet, az fellázad ellenünk, míg a bűnözők cimborának tekintenek minket, és feladatokkal bíznak meg.) Időről időre csatlakozik hozzánk egy-egy NPC is, ki pénzért, ki szabad akaratából, de alapjában persze egyszemélyes játékra kell felkészülnünk. (A csapattagok között természetesen lehetséges a kooperáció, például a tárgyak cseréje.)

A karakterfejlődés a szokásos, nagymértékben a játékostól függ, lehetőség lesz az XP újraelosztására is. Hét fő tulajdonság van: erő, ügyesség, alkat (pl. fizikai védelem és teherbírás), percepció, intelligencia, bölcsesség és szerencse. Ezek mellé mintegy harminc másodlagos stat is társul, például az egészség, energia, hírnév, akciópontok, ellenállóképesség a mágia, a mérgek, a hideg vagy a tűz ellen. Ezek mellé járulnak a különféle harci, mágikus és normál képességek, mint az útkeresés, kereskedelem, gyógyítás, zárnyitás, beszédkészség, fegyverművesség, alkímia – ez így együtt egy elég összetett és izgalmas rendszernek látszik, és persze ehhez jön még a mágia is. Ez hat iskolából tevődik össze, mindben lesz támadó és védekező, az elmére és a testre ható bűbáj, iskolánként kb. húsz. A Magic of Elements komplex, nehezen kontrollálható és agresszív elementál varázslatokkal bír (tűz, jég, villámlás). A Natural Magic része a gyógyítás, rontáslevétel és interakció a természettel.

A Shadow Magic lények idézését és speciális védelmeket kínál. A Dark Magic félelmet és pusztítást hordoz, különlegessége, hogy életerő pontjaid egy részét a mágia hatásának erősítésére használhatod fel. A Magic of Light középpontjában a Jó áll, azaz nagyobb mértékben védelmező jellegű, de a gonosz pusztítására is rejteget erős bűbájokat. Végül a God's Magic a Fény és a Sötétség ősi isteneinek hagyatéka, különleges támadó és védekező mágiákkal.

Ha már a harci képességekről esett szó, beszéljünk az egyik legizgalmasabb kérdésről, a csatákról. Érdekes (de szerintem jó) döntés a fejlesztők részéről, hogy a valós idejű kalandozás mellett a harc körökre osztott rendszerben zajlik, indoklásuk alapján azért, mert ebben a stílusban a játékos jobban ki tudja használni taktikai képességeit, és minden az ő akcióin (és nem reakcióin) múlik. A harc kimenetele ellenségeink viselkedésének modernizált algoritmusán alapul (vow), melyet egymáshoz való helyzetük, a terepviszonyok és a játékos harci taktikája mind befolyásol. Mintegy félezer viselkedési mintát kódoltak be a rosszaságok tudatába, és ezek a fejlett AI-nak köszönhetően különféle létyókat, tekercseket és varázslatokat is fel fognak használni ellenünk, hiszen mindegyikük rendelkezik saját inventory-val. Érdekes viszont, hogy bizonyos testtájékok külön támadhatóak, melyek aztán kihatással lesznek az áldozat további lépéseire, azaz például egy sikeres „szemkontaktus” után csökken az ellenfél pontossága, egy törött láb lelassítja őt, vagy megsebzett kezével nem tudja megtartani fegyverét – ennek érdekében például extra akciópontokért célozhatunk is lőfegyvereinkkel. Csata közben egyébként megengedett akció lesz a fegyverek, páncélok, felszerelések cseréje csapattársaink között, és akár az elesett ellen készletéből is pótolhatjuk muníciónkat. Ez ugye nagyon jól hangzik, mint ahogy az is, hogy lehetőségünk lesz sorozattámadó „gyakorlatsor” összeállítására is, és még azt is megválaszthatjuk, erősebb vagy pontosabb támadást indítunk-e inkább, sőt, lesz olyan lehetőség is, hogy a saját körünkben megtakarított akciópontokat az ellenfél fordulójában visszatámadásra használjuk fel. Ellenségeink skálája a sablonoktól (sárkányok, óriások, griffek) kevésbé ismert mitikus karaktereken át egyedi kreatúrákig



terjed. Több mint ötvenféle szörny leselkedik ránk, de ahogy a fejlesztők elmondták, néhány kivételtől eltekintve Golden Land párezer (jórészt humanoid) lakója mind ellenségünkké válhat... Hajrá!

A fegyverek igen színes és széles választékával találkozunk majd a játékban. A hagyományos kéziszerszámok (lándzsa, kard, fejsze, íj, stb.) és a dobófegyverek (kések, dárdák, kő) mellett mágikus erejű, néha kifejezetten egy-egy szörnyre kihegyezett készségek is várnak ránk (főleg a jól bevált botok). Az említett íjak különféle nyílvesszőkkel lesznek felszerelhetők, sokfajta paraméter (távolság, sebzés stb.) alapján. A legizgalmasabb Golden Land fejlett technológiájának pár különleges gyümölcse: lőfegyverek, tüzes gránátok, effélék...

Természetesen lesz egy nagy halom mindenféle tárgy is a játékban (páncélzat, ékszerek, könyvek, italok, tekercsek stb.), melyek közül soknak a karakterisztikáját megváltoztathatjuk, sőt újakat is hozhatunk létre a talált, vásárolt, vagy szerzett anyagokból. A nálunk lévő tárgyak mennyiségét csak az összsúlyuk limitálja, persze karakterünk attribútumainak megfelelően.

Az orosz fiúk azért siettek megnyugtatni mindenkit, hogy fentiek egy kiegyensúlyozott rendszer részei, azaz aki mindenféle bűbáj helyett jobban bízik egy kétkezes szekercében, az is megtalálja a számítását, de a csöndes szemlélődők Mahatma Gandhi stílusában akár egyetlen csepp vér ontása nélkül is végigszambázhatják majd a játékot. (Erre azért kíváncsi vagyok. Ezzel ellentétesen egyébként lehetőséged lesz őrjöngve kiirtani a játék világának teljes populációját is, ami végtelen játékot eredményez, hiszen nem lesz, aki feladatot adjon...). A nem lineáris játékmenetből adódóan a fejlesztők a teljes játékidőt a játékos felkészültségétől és szerencséjétől függően 75-120 óra közé teszik, ami a mai 20-40 órák mellett azért végre egy szívdobogtató érték, áldásom rá...

Végezetül még azt is elárulom, hogy lesz a játékban multiplayer rész is, amiről egyelőre csak annyit mondtak el a fejlesztők, hogy 4 játékos mérheti majd össze tudását, kooperatív és egymás elleni módokban egyaránt. Ez, gondolom, egy újabb jó pont a fentiek mellett, és most már tényleg a Burut csapatán a sor, hogy mindezeket valóra váltsa, és még az idén meglepjen minket ezzel a kis ajándékkal, amire jó esély mutatkozik. Drukkolok nekik!

]{redenc

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

FREELANCER

Fejlesztő: Didital Anvil **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft.com/games/freelancer

Anno 2000 végén, mikor Chris Roberts, helyesebben a Roberts fivérek „kiléptek” a Freelancerből, sokak szívével együtt az enyém is megszakadt, a Wing Commander / Privateer / Starlancer sikerhármas géniuszai nélkül nehéz volt elképzelni az Elite hangulatának feltámasztását, amely elvárandó célként lebegett a projekt felett. A Microsoft által felvásárolt Digital Anvil végül Phil Wattenbarger irányításával vitte tovább Chris mester megkezdett munkáját, szigorúan tartva magukat az addig letestált alapok irányvonalaihoz, amelyek szerint a látványanyagnak súrolnia kell az aktuális technológia felső határát, a játék lényegét tekintve csakis a nyitott befejezés jöhet szóba, a legbrutálisabb azonban, amely, mondanom sem kell, jócskán felborzolta a joystick kérgesített tenyereket, hogy az irányítás alapeszközét az egérben jelölte meg.

Ilyen előzmények után erős kétségekkel ültem le a tesztverzió elé, és hogy első együttlétünket bearanyozzam, a joystick az alsó fiókok egyikében töltötte kényszerpihenőjét. Nos, nézzük a tapasztalatokat. A 3 perc 46 másodperces intró, amelynek kivonatát mindjárt olvashatjátok, gyakorlatilag leiskolázza a kategóriát, kivétel az IG2 természetesen. Eszerint az emberiség legsötétebb órájához érkezett a történelem. Az űr fényeit elhomályosította a háború lángja, milliók hulltak el, miközben a Koalíció erői elérték a Szövetség utolsó bázisát, a Plútót. Az energiafegyverek nyalábjai már a támaszpont szívéig hatoltak, a Szövetség tudta, hogy a bukása elkerülhetetlen, ám a vég perceiben kolonizáló hajók indultak, s törtek át a Koalíció blokádján, a távoli Sirius szektor felé véve az irányt. Minden „alvóhajó” egy önálló kultúrát menekített az új élet lehetősége felé, a Liberty amerikaiakat, a Bretonia angolokat, a Rheinland németeket és a Kusari az ázsiaiakat. A Hispania soha nem érkezett meg. Nyolcszáz évet ugrik az idő kereke, eközben az egykori Szövetség túlélői birtokukba vették az ismeretlent, az évszázadok alatt fejlődtek, növekedtek, de soha nem felejtenek…

Egyetlen fájdalmam az impozáns kezdéssel kapcsolatban, hogy az in-game videóknál a továbbiakban áttértek a stuff saját motorjára, amely szépnek szép, de ha már egyszer a renderelt minőséget láttad, nehezen szabadulsz a hatása alól.

A kolonizáló hajókból kialakuló birodalmak – vagy Házak, ahogy a játékban nevezik – nagy távolságokra szóródtak szét, sajátos politikai struktúrájuk és a lassan eltávolodó technológiai fejlődésük ellenére is megtartották hagyományaikat, minden általuk meghódított bolygó hivatkozás földi életük egy apró szeletére. Az ugrókapukon keresztül a hosszú évszázadok alatt kialakult köztük a stabil kapcsolat, mára szinte teljesen behálózzák az univerzum

ezen szegletét a kereskedelmi szupersztrádák. A világ méretére jellemző, hogy a felfedezésre kijelölt helyek – bolygók, űrállomások – száma 400-nál is több, amelyek 48 csillagrendszerbe vannak sorolva. A Házakat összekötő kapuk kódra nyílnak, akárcsak például a Liberty Házon belül az egyes rendszereket – New York, Texas, California, stb. – összekötő átjárók.

Ez a világ, amelyet a Digital Anvil pellengérre állít, szinte él, a kereskedőhajók, transzportok és rendfenntartók megállás nélkül mozognak, annyira, hogy dokkoláskor még sorba is kell állni, és a kommunikáció sohasem szünetel. Kiismerni, vagy egyáltalán átfogó képet kapni az egészről, gyanítom, több hetes (hónapos) elfoglaltság, pillanatnyilag a rengeteg gazdasági vagy militáris érdekszféra – megannyi társulás önző érdekei – között vergődöm. Nagyon oda kell figyelni, hogy milyen küldetéseket vállalunk fel (egyszerre csak egyet), hisz a reputációnk minden egyes félnél bejegyzés alatt áll, és ahol leszerepeltünk, ott bizony bezáródnak az információs folyosók, s vele oda az esetleg jól fizető munkalehetőség. A későbbiekben cirka 60.000 kreditért javíthatunk a kapcsolaton, de ez szembeállítva egy közepes űrhajó 10-20 ezres árával egyelőre horribilis összegnek tűnik.

Ideje rátérni a főcsapásra, amely felé az egyjátékos lehetőség sejlik – nos, a nyitó jelenetben éppen a Freeport 7 űrállomás mindennapi életét szakítja félbe néhány energiatöltet, és a kamera búcsúzóul ráköszönt a tovasuhanó mentőkapszulára, jelezve, hogy a túlélők közül még valakivel komoly dolgunk lesz. A következő jelenetben a Liberty emlékműként tornyosuló sziluettje előtt lassan leereszkedik a mentőhajó, itt kászálódik elő további sorsunk letéteményese: Trent, aki ettől fogva mint főhős funkcionál. Edison Trent szinkronját egyébként a Beverly Hills 900210 egykori sztárja, Ian Ziering adja, ilyen bárgyú „aham”-ot még nem hallottam ebben az évtizedben; kissé belőtt, ingerszegény fickóra utal a hanghordozás, miközben a zenei feltét és az NPC-k szinkronhangjai nagyon is ütősek.
Azonban lássuk, mihez kezd ezzel az orgánummal a 200 milliós Manhattanben (NY főbolygója), hajó nélkül, remények nélkül... Az első megtapasztalás azt mutatja, hogy minden közbülső eseményt ingame bejátszásokban rögzítettek, ha bemegyünk a bárba, felkeressük a helyi kereskedőt, felszerelést vásárolunk, vagy csak a kocsmai információcserét erőltetjük (gyk. beszélgetések), az addigi stabil állókép átvált széles vászonra, persze a megjegyzés rovatba kívánkozik, hogy mindezt minimális töltögetési időt pazarolva teszi. Képileg kétségtelenül nagyon látványos a módszer, de ugyanakkor kizárja az interaktivitást, hisz a beszélgetés első fele az előre rögzített sablonok alapján zajlik, míg az igazi tartalom egy ablakhoz csatolva ugrik fel. Közel 5000 pletykát eresztettek szélnek ily módon, köztük olyan személyesekkel, mint hogy a West Point kadétja fél az első éles őrjárat veszélyeitől, és olyan látszólag semmitmondókkal, mint a titokzatos idegen fajtól származó leletek említése.

De térjünk vissza Trentre, aki minden bizonnyal a bár hírközlő konzolján már átolvasta a Freeport 7 támadásairól szóló pletykákat, a tőzsde aktuális záró értékeit, és valószínűleg az információrészlegben a Manhattant érintő kérdéseket sem hagyta megválaszolatlanul. A csaposnál a menekültstátusz egyet jelent az ingyen piával, és a dagályos emberkénél jók vagyunk még egy fontos infóra is, nevezetesen a sarokban ülő hölgyemény, akinek szépsége (vagy szép segge) amúgy is azonnali akcióért kiállt, komoly pozíciót tölt be az LSF-nél (Liberty Security Forces).
Jun'ko Zane ajánlatát a felszerelésraktárban még vonzóbbnak találjuk, bár nem ő kerül alánk, csupán a legegyszerűbb kivitelű light vadász, a Starflier. A NeuroNet rögzíti, amint megköttetik az első alku az LSF szolgálatában, és a 2000 kreditet érő küldetés bevésődik a navigációs térkép agyába. A felszállás után máris élvezhetnénk Michael King atyai gondoskodását, ha előbb egy komoly incidens fel nem hívná a figyelmet a későbbi bajokra. Rheinland kormányának megbízottja, Schultzky admirális zászlóshajója közeledik, ám az üdvözlőcsatornákról átszivárgó adást és a dokkolási előkészületeket kísérő üzenetváltást vészjelzés szakítja meg – behatolók közelednek. A kísérők és a védelmi körzet erői csődöt mondanak, másodpercek alatt torpedók szelik ketté a gigantikus hajót, amely aztán hatalmas detonációval foszlik szét az űrben. Az ellenség váratlan támadása rákényszerít, hogy rögtön fejest ugorjunk a mélyvízbe.

A gép kormányzása első látásra bizarr, ám a rágcsáló és a szimulátor közti mély szakadék a múlté, gyakorlatilag 5 perc után már begolyózva repkedtem a mouse élvezetes áldásaival. Elöljáróban anynyit, hogy a koncepciónak van egy free flight, és egy kötött módja, előbbit a dogfighthoz, utóbbit az ugrókapuk és az ellenség megközelítéséhez, navigáció utáni repüléshez, valamint a bedokkoláshoz használhatjuk, egyfajta autopilótaként is felfogható a dolog. A szabaddá tett vezérlésnél, amennyiben minimális az egér eltérítése a középponttól, úgy csak a gépre szerelt külső fegyverek mozdulnak az adott irányba, mondanom sem kell, szemből érkező ellenségnél milyen hasznos ez a megoldás, míg ha a képernyő szélére kényszerítjük a mozgásindikátorként is funkcionáló célkeresztet, a közelítés arányában a manőver egyre meredekebb lesz. Ebben a rendszerben a sebesség kérdése talán az egyetlen szűk keresztmetszet, itt az analóg tolóerőszabályózót azért billentyűzetről nehezebb imitálni. A hajó hossztengely körüli forgását én speciel eddig talán egyszer sem használtam, a lassú oldalazó mozdulatért viszont örök hála.

Tehát ott tartottunk, hogy harc: a gyorsító hajtóművek bekapcsolása után könnyed fordulóval kerültem a Rend harcosa mögé, a két Justice Mk I-ből tüzes folyamként kígyózott az energiatöltetek hosszú sora, a céltárgy pajzsa lassan semmivé foszlott, és már a páncélzatot kezdték ki a lövedékek, amikor szembefordulva megpróbált egy utolsó, lehetetlen kísérletet. Kamikáze-akciója kellős közepén azonban a hajtóművei kigyulladtak, majd egy fél spirállal tisztelegve szétrobbant, és én lassan lekászálódhattam végre a tűzgombról.

A küldetés ezek után már simán zajlott, az átélt eseményeket kitárgyalva felzárkóztunk a kísérendő transzporthoz, és beléptünk a Fort Bush felé tartó sztrádára. Az ugrókapu és a gyorsulás effektjét egyetlen szóval kifejezhetem: gyönyörű. A Freelancer alá simuló engine közepes hardverigény mellett is hozza a tökéletes minőséget: az egyedi, szépen megtervezett űrállomásokon, és a saját gépünknél akár ezerszer nagyobb hadihajókon gyakran rajta felejtődik az ember szeme. A csillagháttér és a 3D-s objektumként kezelt bolygók atmoszférája tetszetős, de a légkört lehetőleg ne túlságosan közelről vizslassuk, mert nem véletlenül a dokkológyűrűkön át vezet csak út a felszínre. A saját hajónknak a hátulsó fele, vagy first person nézetben a HUD-ja vigyorog ránk, itt jegyezném meg, hogy ebben a kalandban mindig csak egy hajónk lehet, igaz, azt az egyet sűrűn cserélgethetjük az állomások szalonjaiban. A nagyobb hajókra akár öt különféle ágyút és több löveget erősíthetünk, utóbbiakat saját nézetükből külön is „bejárathatjuk".

A felszerelés szekció elemzését az „ahány Ház, annyi szokás" című előadás fűszerezi. Az hagyján, hogy a 700 különféle fegyverzet magában foglal az egyszerűbb aknák, rakéták tucatjaitól a cirkáló-hajtómű (gyors helyváltoztatás eszköze, ilyenkor nem él a fegyverzet) leállítását vagy a hajó megbénítását célzó intelligens szerkezetekig mindent, de a pajzsok, hajtóművek és más alapegységek tekintetében is bőséges a kínálat. Sőt nano-robotok gondoskodnak a harc közbeni javításról, energiacellák a lenullázott pajzs feltöltéséről, és vonósugár a szétlőtt roncsok közt lelhető értékek begyűjtéséről. A szkenner, az intelligens célzó rendszer azonban kutyafülét sem érne, ha a fejlesztők nem pakolják tele az űrt a szó szoros értelmében vett szeméttel. Hihetetlen élmény a több kilométer kiterjedésű roncsmezőkben üldözni valakit, vagy egy sötét gázfelhő mélyén az aszteroidákat kerülgetve Jango Fett mintára potyogtatni az aknákat (szeizmikus töltet itt sajnos nincs).

A játék egyetlen negatívumát a végére tartogattam, kötelező ugyanis az előre megírt szálon haladni, csupán annyi engedményt tettek, hogy Juni (Jun'ko Zane) minden küldetés után eltűnik néhány szintlépésnyi időre, s ilyenkor a bárokban tekeregve válogathatunk a szabadúszó melók közül, vagy ráállhatunk a kereskedelemre. Az open-ended konfigurációnak sajnos tényleg csak a vége lett nyitott, bár én még a tiszta 40 órás játékidő (13 misszió) felénél, harmadánál vagyok, de úgy látom, kalózként maximum a történet áthentelése után tudok érvényesülni – kérdés még, hogy a fegyveres erőknél kivívott igencsak erős reputációmat „mivel" tudom annyira lealázni (talán majd 60.000 kredit kenőpénz segít). A lap aljára érve abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy két szóba sűríthetem az értékelést: kötelező darab…

Tika

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

NOSZTALGURU - 1994/4

Microsoft Golf

Érdekes módon elég sok golfprogram talált meg. Igazándiból ez nem volt gond, mert a golf számítógépes adaptációja általában sikeres volt. Pályafutásom során nem emlékszem, hogy valami iszonyatosan gyenge golfprogrammal találkoztam volna. Ez talán azért lehetséges, mert alapjában véve elég kevés elemből áll maga a golfozás, és nagyon jól megprogramozható egeres használatra (igaz, a későbbiekben volt példa joy portra csatlakoztatható golf ütőre is). Én igazándiból azt szerettem bennük, hogy amikor az ember egy egyszerűbb pihentető szórakozásra vágyott, akkor egy ilyen golfprogrammal el tudott játszogatni néhány órácskát.

Emlékszem, az első windows-os játékprogramok egyike volt (végül is Microsoft), és még keményen dúlt a Dos és Windows felhasználók közötti harc, többnyire a Dos felhasználók javára... Nos, mindenki tudja mi történt... Vindózék frissítéseit még unokáink is aktívan fogják töltögetni...

A programra visszatérve (még mindig nosztalgiával tekint az ember a követelményekre) és a leírásomat elolvasva, azt tudom megállapítani, hogy tényleg korrekt volt, különösebb extrák nélkül, viszont kellemes szórakozást nyújtott a golfőrültek számára.

Mr T.

F14 Fleet Defender

Ezt a MicroProse legszebb hagyományait ötvöző programot a mai napig a pre-Pentium korszak legkedveltebb szimulátoraként tartom számon, annak ellenére, hogy 8 esztendővel ezelőtt olyan nagyágyúkkal kellett a kegyeimért versenyre kelnie, mint a TFX vagy a Tornado. Persze ezen esetben sem beszélhetek teljességében hibátlan alkotásról, hiszen az évek során sajnos jól megtanulhattam, hogy tökéletes szimulátor csupán vágyaim titkos világában létezhet, mégis '94 nyarán, az áhított harmonikus kombináció egy röpke pillanatra elérhető közelségbe került.

A flottát a végeláthatatlan rajokban támadó, AS-6-okkal állig felfegyverzett Backfire bombázóktól való oltalmazásra tervezett Tomcat-re koncentráló program valójában ékes példája volt 'a kevés is lehet sok' paradoxonnak. Az még csak hagyján, hogy nem voltak repülhetők más kortárs haditengerészeti típusok, de még az F14 szegényes alváltozat palettájáról sem lehetett választani. Az amúgy sem rózsásnak tűnő helyzetet pedig látszólag tovább rontotta, hogy a bevetéstípusok drasztikus kibővítését lehetővé tevő 'Bombcat' is száműzve lett a hordozó fedélzetéről, ami függeszthető fegyvereket a nem túlzottan változatos Phoenix, Sparrow, Sidewinder trióra korlátozta. A géphez lépkedve azonban minden baljós előérzetet szertefoszlatott a fedélzeten végigsöprő mediterrán szél.

Az újdonságnak számító, a pilonokon függő rakétákat is végre élethűen ábrázoló 'texture-map'-elt grafika csodálatos, addig nem látott részletességgel kápráztatott a maga VGA valóságában. Nem érhette kritika a pilóta és a RIO pilótafülkéjének kidolgozását sem, és rendkívül látványosra sikeredett a hangulatot jelentősen befolyásoló időjárási viszonyok és a napszakok megjelenítése is. Az FD naplementéi és pirkadatai számomra sok-sok éven keresztül etalonnak számítottak. Szerencsére a gőzkatapult rúgása után sem volt ok a panaszra, hiszen a repülési modell ugyanolyan élethűen tükrözte a gép átlagon felüli gyorsulását, mint csapnivaló fordulóképességét, de a rakéták is a statisztikáknak megfelelő hatékonysággal tették dolgukat. Nem merült fel hiányérzet a radar változatos és egyben egymást jól kiegészítő üzemmódjainál sem. Mi több, az ún. data-linked targeting révén ez volt az első olyan szimulátor, mely lehetővé tette a saját lokátor által nem észlelt, de az AEW Hawkeye által már követett célpontok megtámadását.

Külön élményként éltem meg azt is, hogy végre lekerült a vállamról a szokványos, világot megváltó hős magányának terhe, hiszen a bevetések kezdetével életre kelt körülöttem a világ. Az AI ugyanolyan figyelemre méltó profizmussal kezelte a légtérben száguldó tucatnyi harci gép viselt dolgait, mint a SeaSparrow ütegek – vagy éppenséggel a mentőhelikopterek – tevékenységét. Végre kísérőim sem csak az üzemanyag felesleges égetésében voltak jók, sőt, több olyan bevetésre is emlékszem, mikor saját rakéta indítása nélkül, csupán parancsosztogatással is sikerült teljesíteni a feladatot.

Ennek ellenére feszültségből sohasem volt hiány. Az amúgy is fokozott adrenalinszintet az egekig tudta repíteni egy-egy sérült géppel megkísérelt éjszakai landolás izgalma. Persze leírhatatlan, megnyugvással vegyes elégedettséget jelentett elkapni a második kötelet egy légi győzelemmel végződő 'Bear' vadászat után...

A F14 szárnyalását követő években megjelent számtalan más, sok szempontokból nézve nagyságrendekkel jobb szimulátor, azonban a Fleet Defender nyújtotta élmény megismételhetetlen maradt, hiszen a programot közel tökéletes egységgé kovácsolta az a mindent átható, hamisítatlan MicroProse 'feeling', ami fiatalok és idősek sokaságát változtatta a repülésszimulátorok elkötelezett rajongójává valamikor régen, a Gunship, a Stealth Fighter vagy éppen a Strike Eagle 3 botkormánya mögött ülve.

Sorell'

Ritkán készül olyan RPG, amely nem kapcsolódik valamennyire a fantasy világához. A Restricted Area egy a kevés kivétel közül. Utópisztikus akció RPG, amely egy elképzelt sötét jövőképet tár elénk. A történet főszereplői bűnözők, az ellenfelek mutánsok, robotok. Megkerestük a játék készítőit, hogy minél több információhoz juthassunk a programmal kapcsolatban. Jan Beuck, a Master Creating egyik vezetője, és a Restricted Area fő tervezője válaszolt kérdéseinkre.

– Miért kezdtetek pont RPG játék fejlesztésébe?

– Egész egyszerűen azért, mert szeretjük az RPG-ket, illetve azért is, mert mostanában nem készül olyan RPG, ami egy elképzelt sötét jövőben játszódna. Az utópiák ráadásul ugyanolyan sikeresek, mint a fantasy történetek, vegyük például a filmek közül a Szárnyas fejvadászt, a Mátrixot, vagy a játékok közül az Unreal-t és a Quake-et. Szerintem nagyon lehangoló, ha vásárolsz egy játékot, és abban ugyanazok a szörnyek, varázslatok, fegyverek vannak, mint az összes többi játékban.

– A Restricted Area körökre osztott, vagy valósidejű játék?

– Valósidejű, mert szerintünk az sokkal jobb móka.

– Hány fejlesztő dolgozik a játékon?

– A csapat 9 főből áll.

– Mióta tart a játék fejlesztése?

– 1999 nyarán merült fel az ötlet, az IRIS motoron 2 éve dolgozunk. A játék fejlesztése 2002 márciusában kezdődött.

– Tudnál mesélni az IRIS motorról?

– Az IRIS egy hibrid, valahol a klasszikus izometrikus motorok (Diablo 2) és a modern 3D motorok (Unreal 2) között. Ez a leggyorsabb és legösszetettebb motor, amit egy izometrikus játékhoz valaha is írtak. Nagyon gyors grafikát biztosít a lehető legnagyobb felbontás mellett. A legfontosabb különbség a többi grafikus motorhoz képest, hogy C++ helyett az egész kódot Assambly nyelvet használva készítettük el. Ettől sokkal gyorsabb, mint az összes hasonló motor. Az eredménye nagyon finom scrollozás, 1024x768-as felbontás mellett akár 1000 FPS-t is ki lehet hozni egy átlag PC-ből. Ennek az az előnye, hogy így lehetőségünk van rengeteg tükröződő felületet, mozgó árnyékokat, mozgó fényeket, önárnyékokat és egyéb sosem látott effektet használni. A legjobb létező effekteket használhatjuk, mindezt 32 bites színmélységben. A részleteket is jobban ki tudjuk dolgozni, mint például az ábrák a falakon, vagy mondjuk a töltényhüvely, ami lövés után kirepül a pisztolyból.

– Hol tart a fejlesztés?

– Az IRIS 90%-ban kész van, javában a küldetéseket dolgozzuk ki és a grafikát finomítjuk. Összességében már 70%-ban kész van a program.

– Hogyan épül fel a játék? Egy kampány épül a történet köré? Lesznek gyakorló pályák, illetve lesznek-e kisebb mini küldetések?

– Lesz egy nagy kampány, de nem mindegy, hogy melyik karaktert választod. Például ha a karaktered a játék elején fogságba esik, egy másik karakter valószínűleg megmenti. De ha te vagy az a másik karakter, akkor a te feladatod lesz megmentetni az elsőt. Számtalan közbülső küldetés lesz. Ezek ugyanannyira ki lesznek dolgozva, mint a főküldetések, de annyit játszol végig belőlük, amennyit akarsz. Ez lehetőséget ad a többszöri végigjátszásra.

– Hány játszható karakter van a játékban?

– Négy játszható karakter van, és körülbelül harminc NPC. A fő karakterek sokban különböznek, a fegyverszakértő szereti a vitás kérdéseket nagy hatóerejű fegyverekkel megoldani, a harcművész inkább a közelharcot kedveli.

– Mind a négy karakternek lesz saját története? Végig kell játszani a játékot az összes karakterrel ahhoz, hogy a teljes történetet megismerjük?

– Tulajdonképpen igen. Az összes szereplő ugyanannak a történetnek a része, de mindegyik a saját szemszögéből látja az eseményeket, és mindegyik más küldetéseken megy keresztül.

– Mesélnél a játék történetéről?

– Mind a négy választható karakternek el kellett szakadni a régi életétől, mindegyiknek más okból kifolyólag. A város sötét oldalára költöznek, ahol senki sem ismeri őket, és senki sem foglalkozik velük. Így új életet kezdhetnek, szabadúszó bűnözőként ipari kémkedésből és hasonló munkákból élnek. Ez nagyon veszélyes hivatás, kevés az igazi profi, emiatt könnyű munkát találni. A történet során csövesekkel, drogosokkal, féllábú veteránokkal találkozunk, csupa lecsúszott alakkal.

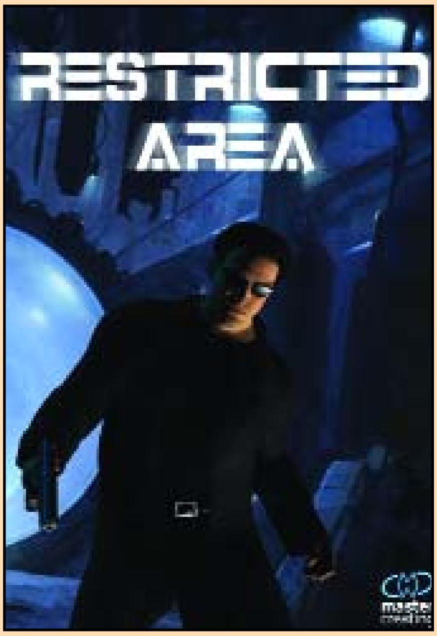
– Hányféle fegyvert használhatunk majd?

– Körülbelül tíz, pontosan még nem alakult ki. Lesznek különféle pisztolyok, lefűrészelt csövű puskák, lángszórók, igazából minden, amit csak el tudtok képzelni.

– *A különböző karakterosztályok ugyanazokat a fegyvereket használják?*
– Vannak fegyverek, amit minden karakter használhat, de vannak olyanok is, amit csak egy-egy karakter. Például a Katana-t (ez egy japán kard) csak a harcművész karakter tudja használni, a lángszórót csak az ex-kommandós.

– *Mennyi fegyvert/tárgyat tudunk cipelni egyszerre?*
– A tárgyak méretétől függ. Kisebb tárgyakból 49 lehet a karakternél, plusz két fegyver. Minden karakternek van egy lakása, itt viszont annyi tárgyat tárolhatunk, amennyit csak akarunk.

– *Hogy működik a szintlépés? Mi a legmagasabb szint, amit el lehet elérni?*
– Alapvetően az ellenfelek megöléséért kapunk tapasztalati pontokat, de a titkos helyek felkutatásáért és a küldetések elvégzésekor is jár pont. Természetesen több ugyanolyan típusú ellenfél megölése után egyre kevesebb pont jár. A szintlépéshez szükséges pontok száma folyamatosan emelkedik.



A legnagyobb elérhető szint 100. Elméletileg lehetséges elérni az összes képességből a legmagasabb szintet, amíg ide eljutunk.

– *Mesélnél a Restricted Area világáról?*
– 2083-ra a folyamatosan fejlődő, növekvő városok egyszer csak elérték egymás határait, és egy egész bolygónyi hatalmas város alakult ki. Kivételt az óceánok és a sivatagok jelentik, ahol csak mutánsok élnek. A nagy cégeknek még nagyobb lett a hatalmuk, tulajdonképpen ők uralják az egész világot. Hogy megvédjék a titkaikat az ipari kémek elől, hatalmas erődöket építettek a sivatagokban.
A technológia rengeteget fejlődött, implantátumokat és genetikusan továbbfejlesztett szerveket lehet vásárolni. Megjelentek az energiafegyverek, ezek nagyon drágák. A várost köd borítja folyamatosan, csak a reklámok fénye üt át a szürkületen. A legtöbb épületnek van belső hálózata – a cybertér, ahová a megfelelő képességekkel rendelkező karakter képes betörni.

– *Milyen szörnyek, ellenségek lesznek a játékban?*
– Mutánsok, robotok, cyborgok, és emberek ellen kell harcolni, majd a cybertérbe lépve programok ellen is.

– *Milyen hangszabványokat támogat a program? Ki készíti a játék hanghatásait és zenéjét?*
– A motor támogatja a CD Audio, WAVE, MP3, OGG VORBIS szabványokat, emellett néhány kevésbé fontos formátumot, amiket a saját 3D hangrendszerünk használ. Jelen állás szerint MP3 zenét és WAVE hang effekteket fogunk használni. A hangokat az Oscar-díjas Todd/Soundelux csapat készíti, ők készítették többek között a JFK, a Rettenthetetlen, a Gladiátor, és az Ál/Arc filmek effektjeit.

– *Milyen gép szükséges a program futtatásához?*
– Az IRIS úgy lett megírva, hogy kihozza a maximumot az összes létező rendszerből. Persze fut a régebbi gépeken is, de annál jobban néz ki, minél jobb videokártya van a gépben. A program jelenlegi pre-alfa verziója szépen fut egy PII 300 Mhz-es gépen, amiben egy 16 MB-os TNT 2 kártya és 128 MB memória van. A legnagyobb részletességű grafikához egy PIII 500 Mhz-es processzor, gyors videokártya (pl. Geforce 3), 256 MB memória szükséges. A program inkább a videokártyára támaszkodik, mint a processzorra.

– *Milyen többjátékos módok kerülnek a játékba?*
– Lesz hálózati kooperatív játék, és lehet majd az Interneten keresztül is játszani. Nagyon fontosnak tartottuk, hogy könnyen használható és stabil többjátékos módok kerüljenek a játékba.

– *Mikor jelenik meg a program?*
– Valamikor 2003. negyedik negyedévében.

– *Készül demó a játékból, mielőtt az a boltok polcaira kerülne?*
– Igen. Nagyon elégedettek vagyunk a játékkal, semmi okunk, hogy rejtegessük. A finom scrollozást és az animációkat nem tudja visszaadni egy pillanatkép, tehát biztos, hogy lesz demo.

– *Tervezitek kiegészítők kiadását?*
– Szeretnénk, de majd akkor döntünk, ha a játék elkészül. Most minden erőnkkel azon vagyunk, hogy a lehető legtöbbet hozzuk ki a játékból.

Uniq

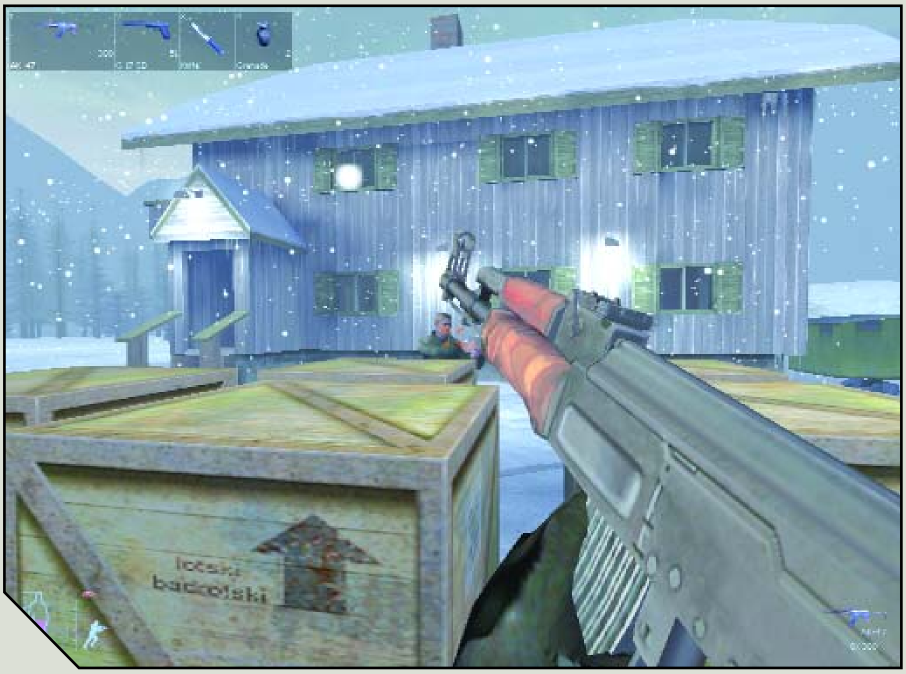
IGI 2
COVERT STRIKE

Fejlesztő: Innerloop Studios **Kiadó:** Codemasters **Web:** www.codemasters.com/igi2

Emlékszem, esős nap volt. Még a kapucnit is a fejembe nyomtam az orkán erejű szél miatt, amikor elindultam hazulról. És nem elég, hogy az orrom előtt ment el a troli, még egy első ránézésre ártatlannak tűnő pocsolyát is sikerült megtalálnom, melyben jó hogy nem nyakfőig merültem el. Hiába, ez nem az én napom lesz – állapítottam meg magamban csendesen, és még csak nem is sejtettem, hogy milyen telefonhívás fog érkezni aznap, mely gyökeresen megváltoztatja az életem... Mert az órák csak teltek, én meg csak róttam a város kopottas macskaköveit, és kilátásom sem volt egy szebb délelőttre, amikor váratlanul megcsörrent a telefonom. Egy érces hang invitált találkozóra a belváros szívében, hogy átadjon nekem egy csomagot, melytől állítólag gyökeresen másképp fogom látni a dolgokat. Mivel szkepticizmusom nem ismer határokat, eléggé kétkedve közelítettem a megbeszélt koordináták felé, majd miután leellenőriztem, hogy nem akadt-e hívatlan kíséretem, eltűntem egy sötét kapualjban...

A hely, ahová érkeztem, teli volt melegséggel és szeretettel – és miután bedobtam egy lélekmelegítő forró teát, egyből a tárgyra tértem. Az áruért jöttem – rebegtem a recepciós kisasszony szemébe pajzánul, majd ahogy egyre-másra jelentek meg a helyiség dolgozói, kezdtem kivetkőzni magamból... A hely – ahová elkalauzolt ismeretlen barátom – nem más volt, mint az Automex disztribúciós irodája, az indok pedig, hogy összehozzon egy randevút e havi sztárjátékunk megtestesítőjével: az I.G.I-2: Covert Strike-kal. Elsőre csak hebegni-habogni tudtam a meglepetéstől (illetve az itt előforduló hölgyemények Rubensi idomaitól – ki tudja?), de miután bizonyossá vált a tény, hogy az aznap érkezett, angliai kiruccanástól megfáradt vezetőség a játék végleges tesztpéldányát kaparintotta meg a PC GURU számára... egyből megváltozott minden, és már az esős idő sem tudta lehúzni kedvemet. Mint egy újjászületett madár repültem hazafelé, hogy beizzítva a 2 CD-nyi akcióhegyet, elsőként mondhassak véleményt arról a játékról, melyet szinte annyian vártak már, akár egy messiást.

Az installálás időtartama alatt volt időm átfutni és rendezni a gondolataimat – felidézni az első rész emlékeit illetve legfőbb tulajdonságait, majd számba vetni, hogy vajon mindaz, amit a közel másfél éves fejlesztési időszakban ígértek a Codemasters és Innerloop PR menedzserei, mennyire tudott beépülni a játékba. Ám ezek kiértékelésére még várnotok kell néhány percet, mint ahogyan nekem is kellett a telepítésre, így hát addig ugyan azzal szórakoztatlak titeket, mint amit én tettem: felidéztem az első rész által nyújtott élményeket, és annak háttértörténetét. A programozók David Jones figurájának irányítását bízták ránk a 2000 decemberében debütált első részben, aki a Brit Hadsereg speciális alakulatának, a SAS-nek (Special Air Service) oszlopos tagja. Feladatai közé általában az egyszemélyes, öngyilkos akciók számítanak, azaz olyan küldetések megoldása, melyet épelméjű ember soha nem vállalna el. Egy idegen ország katonái között mászkálni nem éppen a legfelemelőbb élmények egyike – főleg abban a tudatban élve, hogy valószínűleg nem a legbarátibb gesztussal üdvözölnének, ha tudtukra jutna jelenlétünk.



Egyszóval nem könnyű a kommandós élet, állandó riadókészültségben élni, kényelmetlen katonai gépeken utazni – viszont ezt ellensúlyozandó rendelkezésünkre állnak a legújabb fegyverek és kifejlesztett segédeszközök, mint például a hőérzékelős szemüveg, vagy akármilyen automata gépkarabély.

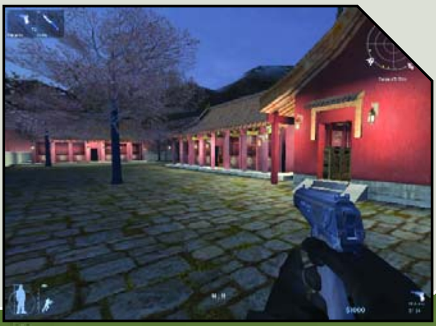
A MÚLT. Az Oslóban székelő Innerloop nem ment messzire a megvalósítás terén, amikor belefogtak a Project I.G.I. fejlesztésébe, hiszen előző munkájuk, az átlagosnál kicsit jobbra sikerült repülőgép-szimulátor, a Joint Strike Fighter engine-jét használták fel. Ez utóbbiból is inkább a terepgenerálós részt – így született meg a TerraForm motor. A TerraForm persze sokkal több mindent tudott, mintsem egy egyszerű megkopaszított szimulátor talaját mutatni, és ezt nem is titkolták a készítők: az akkoriban divatosnak számító ál-3D-s megjelenítéssel szemben az I.G.I. igenis kiállt a valóban 3 dimenzióból felépített tájmodell mellett – valamint azzal a nem elhanyagolható ténnyel reklámozta magát, hogy amit a horizonton látsz hegycsúcsot, nem csak bámulhatod, hanem ha elég késztetést érzel rá, akár meg is mászhatod. Ez a rettentő nagyfokú mozgásszabadság sok ember tetszését nyerte el, valamint az, hogy végre nem voltak falak közé korlátozva az akciók – egy házat vagy célpontot, akár a tér 360 fokából meg lehetett közelíteni –, igazi, visszaadhatatlan játékélményt okozott. Nem csoda, ha megemlítem, hogy a valóságban 1 millió négyzetkilométernyi terület állt a kommandózni vágyók rendelkezésére...

További érdekességek a TerraForm engine-t illetően: az úgynevezett Portal Systemnek köszönhetően a külső és belső terek teljes mértékben leválasztásra kerültek egymástól – azaz míg mi a kinti helyszínen bolyongtunk, a bebarangolható épületbelsők nem rajzolódtak ki, azaz nem kerültek be a memóriába –, így elérték azt, hogy feleslegesen ne kelljen terhelni a gép számítókapacitását, és vica versa. Ezt már csak nyakon kellett önteni egy-két időjárási viszontagsággal: szél, hóvihar, köd – és máris készen volt a világraszóló játékengine...

Hogy miért meséltem el mindezt? Egyrészt, mert az I.G.I-2 is ugyanerre a technikára épül – még ha az idők során fejlődött is némiképp a technológia –, másodsorban pedig a másfél gigányi adat kitömörítése a CD lemezekről kábé ennyi ideig tartott – ha nem tovább. Közben persze eszembe jutott még egy érdekes dolog a disztribúciós jogokkal kapcsolatban – de azt hiszem, ebben a témában egyikünk sem elég felkészült ahhoz, hogy mélyebbre ássunk, így meg kell elégednünk a puszta tényekkel: amíg az első rész telítését az Eidos vállalta magára világszerte, addig folytatás elkészítésében már a Codemasters segédkezett – és csak Isten a megmondhatója, hogy mi álhatott a kiadóváltás mögött (sokak szemében Isten egyenlő a pénzzel, de ezt nem tőlem hallottátok). Ez utóbbi egyébként (mármint hogy a Codemasters lett a játék kiadója) igen csak örvendetes hír a játékosok számára, hiszen az angliai cég volt az, amely minden esetben a játszhatóságot és a játékélményt helyezte előtérbe, bármilyen produktumáról is volt szó – így erre alapozva jogos bizalommal várhatta minden rajongó a folytatás eljövetelét.

A JELEN. David Jones visszatér – immáron azonban új színekben: az IGI Operatives nevű titkos szervezet bevethető ügynökeként. Feladatai ezúttal sem mások: behatolás, információlopás, kémkedés, észrevétlennek maradás, és nem utolsó sorban a fél világ terroristahálózatának kigyomlálása. Ehhez, mint mindig, főnöke hathatós segítségét bírja: a távolból előre leküldött terepinformációk és báziskoordináták felhasználásával már „csak” az akció végrehajtása hárul ránk.
Amennyit elöljáróban tudni lehetett, hogy ismét a távol-keletre utazunk: először Oroszország, majd Líbia, végül pedig Kína a cél. Közben pedig titkos gyárakat, földalatti bunkereket, és ilyen-olyan kísérleteket kell meglátogatnunk, megzavarnunk, ellopnunk. Most, hogy nagyjából a végére értem a játéknak, bátran állíthatom: az előre kitűzött célt tökéletesen teljesítették a fiúk, mert minden, amit ígértek, megtalálható lesz a játékban.

A szokásos menüismertetés előtt még egy szóra megragadnám az alkalmat, és elhintenék pár információt, mely ugyan nem feltétlenül a játék elemzését segít taglalni, de úgy gondolom, mindenképpen hasznos információ lehet azoknak, akik nem tudják eldönteni, hogy milyen típusú játék is ez az I.G.I-2. Szóval olvasgatom itt a játék producerének elektronikus naplóját (amit 2001 végétől fogva, a játék fejlesztésének első perceitől kezdve vezet), és megdöbbenve tapasztalom, hogy az eredeti célkitűzések szerint fél éves időtartam alatt kellett



volna elkészülnie a folytatásnak. Mint olyan – a határidőből adódó rapid munkatempó –, nem adhatott sok teret a fiatal lángelméknek, és inkább csak az első rész finomhangolását tette lehetővé, mintsem a teljes újraírást. Ebből következően pedig amolyan felturbózott küldetéslemez feeling áradt az egész I.G.I-2 jelenségből, mintsem egy totálisan lehengerlő folytatás képe. De hát ne legyünk finnyásak – ha jól sül el, akkor igazán nincs miért háborognunk, meg aztán ugyan kinek rónánk fel, hogy gyors munkával akarnak több pénzt keresni, ha van rá lehetőségük... Igen ám, csakhogy a kitűzött megjelenési dátum vészesen közeledett, a srácok pedig még nem tartottak sehol. Bevezették ugyan az új árnyékolási rendszert, az átalakított fényforrási viszonyoknak megfelelő új bevilágítást is üzembe helyezték, ám a Codemasters fura urai nem igazán látták sikergyanús projectet az akkori készültségi állapotban. Így további időt és haladékot kaptak, hogy turbózzák az első részben nem éppen fényesen vitézkedő Mesterséges Intelligenciát, valamint tegyék lehetővé a játékosok számára a misszió közbeni mentést, ne csak két küldetés között nyíljon rá lehetőségünk. Aztán egyesek szerint a multiplayer beépítésével gyűlt meg a programozók dolga – mert a napló tavaly április óta rejtélyes módon nem íródott tovább –, és újabb és újabb haladékokra szorultak annak érdekében, hogy ne félkész munkát adjanak ki a kezükből. Ez az egész hercehurca úgy nagyjából télvíz idejéig folytatódott, amikor már látni lehetett, hogy a végső tesztelések időszakába ért a program. Temérdeknyi szétküldött béta teszt, multiplayer tesztelések világszerte – ergo a program fejlesztése a végső stádiumba érkezett...

Persze nem kell azt hinnünk, hogy lazsálással ütötték volna el oslói irodájukban az időt az Innerloop ifjú titánjai – egyszerűen csak a kiadók agyrémének számító fél éves időtartam bizonyult kevésnek egy komplett projekt összeállításához és kivitelezéséhez. Mert csak gondoljunk bele, hogy új pályákat és karaktereket kellett tervezni, meg kellett alkotni egy komplett storyboardot, valamint fel kellett venni a színészek által rögzített mondatokat az átvezető animációkhoz. Ja, és nem utolsó sorban egy teljes értékű többjátékos módot is le kellett programozni... Hogy mindezt még élethűen is tegyék, azt tényleg nem lehetett csak a véletlenre bízni, így a lehető legilletékesebb embert szerződtették technikai tanácsadónak: a ’61-es születésű Chris Ryant. Az öbölháborút is megjárt SAS tag 16 éves kora óta tagja a szervezetnek, melyből 7 évet töltött csak a kiképzéssel, míg végül ’91-ben be nem vetették Irakban. Addigra már szép karriert futott be a briteknél: volt mesterlövész, támadójátékos () és mindezek koordinátora is. A bagdadi misszióból visszatérvén katonai kitüntetéssel jutalmazták, amiért 8 fős csoportjából egyedül ő tudott visszatérni (hármukat megölték, négyüket pedig fogságba ejtették). Az Innerloop emberei nem szégyellték feltenni kérdéseiket, és Chris válaszait feldolgozva aktívan építették be élményeit a játékba. Természetesen az ex-SAS tag végig felügyelte a munkálatokat, hogy a lehető leghűbb ábrázolásban jelenhessen meg az akció, illetve a terroristaelhárítók világa.

A JÁTÉK. Ennyi mellébeszélés után azt hiszem, lassan rá is térhetünk a lényegre – vagyis elindíthatjuk végre a programot. Meglepő módon bevezető animációt, vagy bármilyen más kedvcsinálót nem láthatunk a program indítása után, csupán a két cég logója tűnik fel, majd maga a főmenü. Ebben, akár mondhatnám azt is, hogy a szokásos beállítási lehetőségek fogadnak, azonban minden mestert a gyakorlat tesz alapon nem tartom ártalmasnak alaposabban is átvizsgálni a lehetőségeinket. Nos, az I.G.I-2-t kétféleképpen kezdhetjük el játszani: első menüpont alatt a Single player, vagyis egyjátékos mód elindítását ejthetjük meg, míg a Multiplayer értelemszerűen a többjátékos variációba enged közelebbi bepillantást. Aztán jönnek a kedvenceim, mint a nyelvválasztás vagy a készítők listájának megjelenítése (melyből csupán az elsővel van bajom: az Európai Uniós tagságig meg kell elégednünk a szokásosnak mondható Angol, Német, Francia, Olasz és Spanyol lehetőségekkel), a kilépés, illetve az erőszakos játék védelmében a szülői korlátozás. Ez utóbbi egyébként annyit tesz, hogy ha gondoljuk, a csemeténk védelme érdekében kikapcsolhatjuk a véres jeleneteket, így az ellenfelek lelövése után nem látunk majd paradicsomlevet folydogálni a holttestből. Csak nagyon halkan és nagyon zárójelben jegyzem meg, hogy ha már ilyen típusú játék elé ültetjük a csemeténket, akkor nem tökmindegy, hogy van-e benne vér, vagy sem? A hangsúly így is, úgy is azon van, hogy embereket kell ölni... Na, mindegy – néha nagyon nem értem ezeket a játékfejlesztőket.

Az egyéb beállításokkal foglalkozó menüvel egy kicsit részletesebben is szeretnék foglalkozni, ugyanis rengeteg apró részletet megváltoztathatunk akár a grafikával, akár a hangokkal, de természetesen az irányítással kapcsolatban is. A legalap-

vetőbb beállítási lehetőségeink az audió területén akadnak: tologathatjuk a potmétert pozitív és negatív irányba, attól függően, hogy mennyire szeretnénk felerősíteni illetve lehalkítani a zenei, illetve játék közbeni effekteket. Igen, a játék zenél is, de erről majd még a megfelelő helyen és időben szólok még. Szóval hangerő-szabályozás letudva – nézzük a grafikai beállításokat. Itt már egy kicsit bonyolultabb a helyzet, hiszen temérdek beállítási lehetőség áll a rendelkezésünkre – amit akár manuálisan, de akár a programra bízva is elvégezhetünk. Az első és legfontosabb mindenek előtt a felbontás megfelelő szintre hozása – ez lesz ugyanis mindennek a lelke. Aztán sorban jönnek lefelé a gamma értékek, valamint a teljes képernyős élsimításnak a beállítási lehetőségei. Utána jönnek a pályára, a karakterekre, illetve az olyan tájjellegű történésekre, mint például a víztükörre korlátozódó részletességi mutatók kérdése, majd szépen az extrák: árnyékolás, szélfújás – egész komplett kis erőművel a háttérben persze nem okozhat gondot minden érték maximumra állítása... És végül, de nem utolsó sorban, jöjjön a kezelés, melytől életre kel majd a karakterünk. Első ránézésre borzasztó sok gombot kell fejben tartanunk (bár nekem minden sok, ami négynél több lenyomható kombinációt tartalmaz), ámbátor nagyon könnyen megszokhatjuk majd játék közben, mi mindenre lesz igazándiból szükségünk. A hasonszőrű játékokhoz hasonlóan az előre, hátra, jobbra, balra irányok a klaviatúra bal felén lettek kiosztva, a szokásos W, A, S, D felállásban. Nézelődni természetesen a már megszokott egérmozgatással tudunk, mint ahogyan lőni is a bal gombbal, és a fegyver másodlagos használatát előadni a jobb gomb segítségével. Az ugráson kívül hagyományosként szereplő guggolás most valamivel összetettebb formában lesz terítéken, hiszen kommandós életet élő főhősünk 3-féle testtartást is ismer. Alapállapotban áll, amit meg tud kontrázni egy kis futással is – de további extraként fel tud venni egy térdelő állapotot, valamint egy teljes mértékű hasra vágódást. Gondolom, említenem sem kell, hogy ez majd az ellenfelek előtt történő lopakodáskor lesz létfontosságú mozdulatsor. A fegyverekhez kirendelt számbillentyűk azt hiszem, adják magukat, míg a különböző segédeszközeink, mint a kétféle messzelátó (az egyik infra, a másik sima), vagy a térkép szintén egyértelmű gombokra lettek kideklarálva. Aztán a létfontosságú akciógomb, amivel ajtókat nyithatunk ki, széfeket törhetünk fel – valamint a mutiplayerben használatos csapatbeszólások, egyéni üzenetek, boltba betérés és eredményjelző lekérő parancsok. Azt hiszem, mindent átvettünk, úgyhogy nincs is más hátra, mint belevetni magunkat az élvezetekbe, és elkezdeni a játékot!

EGYSZEMÉLYES KÜLDETÉS, AVAGY A STORY MÓD. Az első menüpontot választva máris egy újabb választóképernyő elé kerülünk, ahol első alkalommal csupán a bevezető, ám sokadszori indítás után már az addig elvégzett

küldetések is választhatóak lesznek. Minden pályán alakított teljesítményünket raktározza a gép, melyet a pálya nevére kattintva egy zanzásított statisztikai képernyőn követhetünk nyomon. Ha érzünk magunkban elég kurázsit, és elég felkészültnek érezzük magunkat, akkor természetesen minden esetben előttünk a javítás lehetősége, mint olyan. Minden egyes pályának van egy teljesítési kritériuma, amit vagy elérünk, vagy nem, akkor is tovább tudunk haladni (csak a legfontosabb dolgokat kell végrehajtanunk rajta) – természetesen mindenkiben munkál némi bizonyítási vágy, mely arra ösztökélhet, hogy még jobban, még keményebben helytálljunk. Persze ez nehézségi fokozat függvényében egyre problematikusabb lesz. Merthogy az egész játékot 3 fajta nehézségi fokban űzve nyomhatjuk végig: könnyű, közepes és nehéz. A pályavégi értékeléskor kapott eredményeink tehát 4 nagyobb komponenstől függnek: az idő, ami alatt teljesítettük a küldetést; az érték, ahányszor találat ért minket; a sérülés aránya a 100%-hoz képest; valamint az elvégezendő feladat hatékonysága, szintén csak százalékban, a maximális 100-hoz képest.

Miután 4 oldal olvasása után mindenki körömszakadva várja már, hogy milyen is lehet a játék, úgy gondolom, tényleg itt az ideje belevágnunk, és egy bátor kattintással elindítanunk a játékot… Első adandó észrevétel, hogy a játék nem keveset tölt. Sőt. Baromi sokat. Viszont ezt ellensúlyozandó ilyenkor az egész pályát a eltárolja a memóriájában, így menet közben már nem kell várnunk semmilyen közbevetett kényszerpihenőre. A szokásosnak mondható felvezető történet ismertetésekor két dolog tűnhet fel a deli játékosnak: szűkszavúan, lényegre törően kapjuk meg az eligazításként szolgáló atyai jó tanácsokat, valamint hogy a mozi-bejátszás minősége a játék grafikai motorjával történik. Miután landoltunk az orosz sztyeppe legeldugottabb laborjának tövében, máris felcsatolhatjuk a géppityunkat és stratégiai „lelövetem magam” akcióba kezdhetünk. Elsőre ugyanis vajmi kevés esélyt látok arra, hogy megtaláljuk és teljesítsük akár csak a 001-es lépést is a cél felé vezető úton – mint ahogyan jómagam is körbejártam párszor a pályát, míg szembe nem találkoztam a megoldást jelentő rácsokkal. No de ne szaladjunk mindjárt a dolgok elébe – egyelőre élvezzük ki, hogy benne vagyunk a játékban, miénk a tér, a 360 fokos mozgásszabadság, és hogy vannak fegyvereink is.

Hogy gyors lendülettörést okozzak mindenkinél, gyorsan el kell mondanom, hogy kacifántos játék ám ez az I.G.I-2, mert nem lehet csak úgy mindenféle fegyver nálunk – be vannak skatulyázva, bezony ám! Elég, ha csak a képernyő bal felső sarkára vetett pillantásunk után engedjük kicsit végigcsordogálni a vért a fejünkben – s miután az oxigén segítségével gondolatokká kezdenek érni a látott események, hamar rájöhetünk, hogy kategóriánként lettek meghatározva a magunkhoz vehető fegyverek. Ezek pedig az alábbiak szerint lettek (és nem litvánok) meghatározva: elsődleges fegyver és másodlagos fegyver – melyeket alapértelmezett billentyűzet-beállítás mellett az 1-es és 2-es gombokkal érhetünk el. És bár 30-féle fegyverzet található a játékban összesen, egyszerre mégis csak 7 darabot tudunk majd magunknál tartani. Ez annyit tesz, hogy az elsődleges nehézfegyverek közül (AK47, MP5A3, MAC 10, stb.) csupán egyetlen egy darabot tarthatunk magunknál, és ha fegyvert szeretnénk váltani, akkor a nálunk hordozott kincset el kell hajítanunk. Ez főképp akkor lehet kellemetlen, ha már üres tár közeli állapotban bolyongunk, és sehol egy ellenfél, akitől normális fegyverre tehetnénk szert. Ezt a procedúrát minden egyes fegyvertípusnál végig kell csinálnunk, tehát kézifegyverből, gránátból és bombából is csak egy-egyféle típus lehet nálunk, noha a játék összesen több mint 30 darab, a valóságban is létező fegyvert és kiegészítőt tartalmaz. A jobb alsó sarokban mindjárt meg is jelenik a kiválasztott eszköz sziluettje, valamint a rendelkezésre álló muníció – hiszen jobb előre kalkulálni annak érdekében, hogy ne a heves csaták közepén kattanjon diszkréten az üres tártól kongó fegyver kakasa…

A képernyő bal alsó széle maradt még feltérképezetlen, ahol egy stilizált emberformát látunk, két kis körrel körülvéve – nos, ezek lennénk mi. A csíkozás pedig az életerőnk – vagyis ha találat ér, szépen kezdünk soványodni, míg végül a talpunkig nem ér a csík. Ekkor már nincs miért aggódnunk, hiszen ezen állapotban vajmi kevés embernek árthatunk, hisz elértük a masszív hullamerevség állapotát… Hogy mindez ne következzen be másodpercek alatt, ahhoz igazi taktikai felkészültségről tanúbizonyságot tennünk – mondjuk úgy viselkednünk és gondolkodnunk, mint egy igazi antiterrorista hős… Hogy a ránk háruló feladatokat

megfelelően végrehajthassunk, még szükségünk lesz az állapotjelző mellett található kis grafikon felfedésére, melyen éppen aktuális testtartásunk kapott helyet. A már az irányításnál vázolt lehetőségek közül választva láthatunk egy álló (sétáló vagy futó), guggoló vagy hasaló alakzatot. Emellett egy dinamikusan váltakozó görbe fogja mutatni, hogy mennyire vagyunk az ellenség látómezejében, illetve hogy mennyi a lebukás esélye. Ha ez magasan van, nyilván sokkal egyszerűbb behatárolniuk tartózkodási pozíciónkat, mintha csak a fűben lapítanánk. Azt, hogy éppen észrevettek-e, vagy sikerült az inkognitónk teljes homályában maradnunk, a kis piktogram feletti szem mutatja majd: a piros sok jót nem jelent – ilyenkor általában már vadul keresik személyünket…

Szóval valahol ott vesztettük el a fonalat, hogy elkezdtünk játszani. Nézzük tehát, hogy mire számíthatunk az első pályán, 1-2 példával demonstrálva! A játékmenet nagyon egyszerű vonulatot követ: adva vagyon egy misszióterv, melyben 3-4 pontot jelölnek ki megoldandó feladatként… de a mikéntek, illetve a hogyanok teljes mértékben ránk vannak bízva. Mehetünk akár szemből, a teljes fegyveres őrséggel megbirkózva, vagy hátsó bejáratokon keresztül, a riasztóberendezéseket kikerülve. Az első rész nagy hibája volt, hogy bár próbálkozott a taktikai elemek becsempészésével, mégsem szólt másról az egész, mint az érdektelen lövöldözésről. Nos, a második részben ezt sikerült egy fokkal feljebb tornászni (ugyan itt is kell lövöldözni, de nyerő taktika kidolgozása nélkül ugyanott tartunk, ahol a part szakad: nem fogunk tudni kijutni a pályáról), hiszen a pályát tervezőknek sikerült egész korrekt munkát kiadniuk a kezük közül. A térfigyelő kamerák, az őrjáraton masírozó térfigyelő gengszterek mellett úgy lettek elhelyezve az egyéb tereptárgyak (bokrok, fák, dombok, konténerek), hogy ha van elég türelmünk, akár pár pisztolylövéssel is végigcsinálhatjuk a küldetéseket, és érdemben csak lopóznunk illetve rejtőzködnünk kell.

Hamar rá lehet jönni, hogy nem a durr bele akciójátékok vonulatát követi az I.G.I-2, itt igenis nagy szerepe lesz a kifigyelésnek, és a megfelelő pillanatban való cselekvésnek. A hőérzékelős távcsövet például elég gyakran kell majd forgatnunk, hogy egy láda mögötti figura aktuális mozdulatait kifigyeljük, hiszen ha észrevesz minket, csőstől szakad majd nyakunkba a baj. A közeli biztonsági szobából ugyanis mindig lesz majd elég önkéntes vállalkozó, hogy megpróbáljon megállítani minket.

Feladataink nem lesznek sokrétűek: általában a „használni” gombot olyan esetekben kell nyomva tartanunk majd, mint egyszerű ajtók és szekrények kinyitása, számítógépekből való adatkinyerés, lőállások igénybevétele, és az egyéb interakcióra képes NPC-kkel történő kommunikáció megejtése. Nagy fájdalmam, hogy bár rengeteg jármű szerepel a játékban (csapatszállítók, teherautók, tankok, kamionok, helikopterek), ezek közül egyiket sem vonhatjuk irányításunk alá, pedig milyen jól jött volna, ha egy elborult pillanatomban végigszáguldhattam volna az ellenséges csapatokon… A pályák átlagos megoldási idejét 15-20 percben maximálták a készítők – ami nem jelenti azt, hogy ha ezt túllépjük, már nem is vagyunk jók, csak arra utal, hogy az amúgy nem apró méretű terepeket ennyi idő alatt bőven bejárhatjuk, és küldetésünket teljesíthetjük. A játékban előrehaladva egyre nehezednek a feladatok, s míg az első néhány pályán csak elvétve fordulnak elő izmosabb küldetések, a harmadától fogva gyakoriak lesznek a sűrű anyázások, illetve billentyűzetcsapkodások… nálam legalábbis napi szintű vendég volt drága jóanyám a szobában, hogy biztos minden rendben van-e velem mostanában… Mit tagadjam, még könnyű fokozaton is elég izzasztó perccel ajándékozott meg a program készítőbandája – voltak olyan részek, amit legalább hússzor kellett újrakezdenem, hogy nagy nehezen teljesíthessem. Még úgy is, hogy a legfőbb újdonságként számon tartott mentési lehetőség már akár a küldetések kellős közepén is alkalmazható – igaz, nem akárhányszor, a bájos programozó palánták ezt mindösszesen pályánként kettőben maximálták.

A TÖBBJÁTÉKOS MÓD. Nem meglepő módon, a Codemasters teljes értékű multiplayer módot erőszakolt rá a fejlesztőarcokra, hiszen sokat lehet szakítani az online bizniszen, ha az ember megfelelő időben lép bele, és még egy kis szerencse is társul mellé. Az I.G.I-2 azonban megpróbál túllépni ezen, és ha jól vettem észre, legalább annyi figyelmet fordítottak a mutliplayer részre, mint a sima, egyjátékos módra – ha nem többet. A pályák megtervezése, a 3-féle karakter kiválasztása, az egész vásárlási szisztéma komoly, kidolgozott háttérre utal. De ne rohanjunk, menjünk szépen, sorban.

A szokásos módok közül választhatunk: vagy mi leszünk a szerver, vagy nekünk kell csatlakozni egy szerverhez. Ez utóbbi kétségkívül sokkal egyszerűbb alternatívaként szolgál: mindösszesen csak ki kell választanunk a feljövő listából a csatlakozni kívánt hely ikonját, és amennyiben van szabad hely, már bent is lehetünk a játékban. De természetesen direkt IP alapján is csatlakozhatunk egy szerverhez. A játékhoz mellékelt GameSpy modul fogja garantálni, hogy a megjelenés után könnyen ráakadhassunk IGI-t játszó sorstársainkra. A szerverindítás sem olyan macerás, mindösszesen csak egy csomó részlet beállítására oda kell figyelnünk. Pályabeállítás, időlimit, csapatsebzés – szóval ilyen alapvető dolgok.

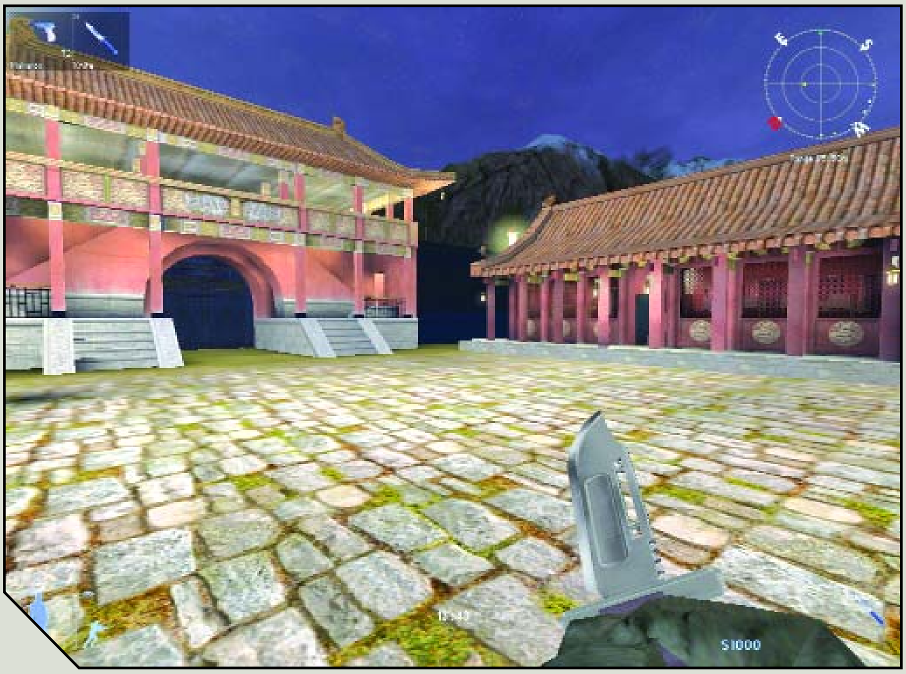
Maga a küzdelem egyébként igen hatásosan lett kialakítva, ugyanis két csapat közül választhatunk (terroristák illetve IGI kommandó), akiknek különböző kijelölt feladatokat kell teljesíteni. Az egyik oldal missziója például egy raktárépületbe való behatolás, majd vírus juttatása a számítógépbe, végül pedig egy kisebb házikó levegőbe repítése. Ehhez persze egyedül nem vagyunk elég rátermettek – mindenképpen csapatmunkára lesz szükség. Persze a védelmet sem kell félteni, nekik közben a mi bázisunkat kell kivonniuk a forgalomból – úgyhogy biztosítva lesznek az eseménydús multipartik. Ahhoz, hogy fegyverekhez jussunk, bizony teljesítenünk kell – hiszen nem fognak csak úgy a levegőből hullani a segédeszközök. Komoly pénzalapú elszámolást alkalmaz a játék, így csupán a leölt ellenfelek és teljesített missziók után üti annyi pénz a markunkat, hogy feljebb és feljebb tudjuk tuningolni a fegyverarzenálunkat. Természetesen a lelőtt ellenfelektől is kobozhatunk el muníciót, illetve egyéb járulékos dolgokat, de az ördögi kör ott zárul be, amikor nincs elég töltény a tárban, hogy lelőjük őt.

A képernyő felépítése nagyban megegyezik a már a single playernél is vázolt kialakítással, azzal a különbséggel, hogy itt egy radar figyel a jobb felső sarokban, melyen különböző színű pöttyök jelölik az aktuális feladatok koordinátáit, valamint az ellenséges és velünk lévő kommandósokat. Grafikára amúgy egy csepp panaszunk sem lehet, néhol még az az érzésem is volt, hogy még szebben néz ki, mint az egyjátékos változat. Egyszóval: multiban nagyon erős az I.G.I-2!

ÉRTÉKELÉS. Mivel közeledünk a cikk vége felé, és lassan elértem az utolsó oldalt is, ideje számot vetnünk az előbbi 7 oldal információmennyiségével, valamint levonnunk a végső konklúziót a játékkal kapcsolatban. Ha megengeditek, részletekre bontanám, hogy melyik részét találtam megfelelőnek, és melyiket kevésbé.

Kezdeném a legszembetűnőbb dologgal, a grafikai kivitelezéssel. Mivel emlékeimben még mindig ott pislogott haloványan a Project IGI első részének látképe, hajlamos voltam afelé hajlani, hogy itt kérem szépen semmiféle változás nem történt a 2000-es állapotokhoz képest. Ámbátor gyorsan leellenőriztem, hogy vajon mitől eredhet ez a furcsa érzés, de mint mindig, az idő most is megszépítette az emlékeket. Ha gyökeresen nem is, de a textúrák minőségi fejlődése teljes mértékben szembetűnő a két rész egymás mellé helyezésekor: egy ellenséges katona is kapásból sokkal több elemből épül fel, valamint jóval élesebbek lettek a kontúrjai. Ez azonban nem minden eset-ben mondható el a belső terek, illetve nagyobb épületek közelebbi vizsgálatakor: néha igen illúzióromboló módon tud hatni egy-egy ormótlan, élsimítás nélküli kiálló vonal...

Persze be lehet kapcsolni a nagyobb felbontás mellé járó extrákat, mint például az előbb említett antialiasing, de hát könyörgöm: egy játéknak – főleg, amelyiknek ilyen minimalista grafikája van – ne legyen már erőmű gépigénye... Mert hogy fúj a szél, egyenként meg van rajzolva a fenyőfákon a tűlevél, és a lens flare pirítja a bőrt az arcunkon, az oké – de hogy egy gyárépület ne négy vonalból épüljön fel, talán elvárható kritérium lett volna. A fegyverek kinézete egy csepp kí-



vánnivalót sem hagy maga után – ha van, amivel tökéletesen elégedett vagyok, akkor ez az.

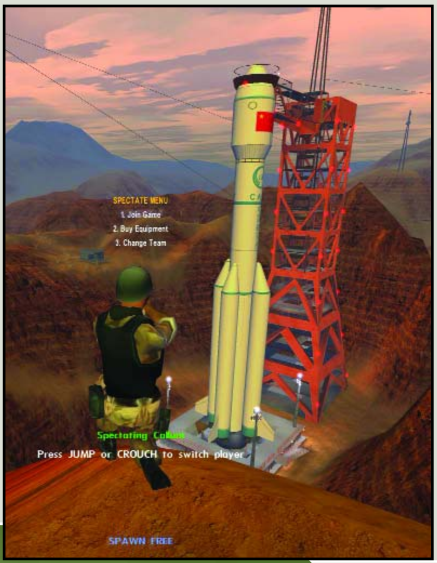
A mentési szisztéma kidolgozása mellett még egy nagyon fontos feladattal látták el a skandináv fiúkat Angliából: fel kell turbózniuk az AI-t. Szemlátomást elég komoly erőket csoportosítottak a témára, mert nem egyszer előfordult, hogy a csapatostul rám rontó ellenfelek igen is taktikusan kicsináltak. Bár meg kell hagyni, nagyon is egységben az erő alapon dolgoznak, mert egyedül csak állnak, mint a Bálám szamara, és lőnek ránk vadul. Persze néha bejátszik egy kis kommandós ugrándozás, hogy véletlenül se találjuk el őket, és porba fekvés, hogy esélytelenek legyünk meglátni őket – de összességében 1-2 bakitól elvétve viszonylag korrektül lekódolták a mesterséges intelligenciát. Egyedül akkor kerülnek bajba, amikor nem látnak meg, mert nem tudják, mit csináljanak, és csak rohangálnak, mint pók a falon. Na, az egy érdekes mutatványuk.

A kezelést nem hinném, hogy sokáig kell boncolgatnom: egy standard formula alapján történik a játék irányítása, amivel nincs is különösebb baj (néha beakadtam 1-2 bokorba, vagy fa tövéhez szorultam, de semmi komoly) – sőt: még olyan apróságokra is tudtak figyelni, hogy a fegyvereink újratöltése közben ne tudjunk mozogni, ha a földön vagyunk, mivelhogy olyankor mind a két kezünk foglalt.

A hangeffektek és zenei betétek viszont minden elismerésemet kivívták. Főleg a hatodik pálya melankolikus, lágy dallamai voltak emlékezetesek számomra – ámbátor a többi küldetés audió részével sem akadtak különösebb gondjaim. A fegyverek hangjai jók (célra tartásuk már kevésbé), viszont azt nem tudtam megbocsátani, hogy igen szegényes az ellenfeleink szókészlete, és nagyjából ugyanazt a 10-15 szót hallottam tőlük az egész játék során.

Összefoglalásként annyit tudnék hozzáfűzni a lent megadott százalékértékekhez, hogy sajnos bármennyire is remek játéknak tartom az I.G.I-2-t, a korához képest nyújtott teljesítmény sajnos csak az átlagosnál jobb mezőnybe sorolja őt – de semmiképpen nem a legjobbak közé. A 90% feletti tartományt meghagynám a klasszikus kategóriába tartóknak, amiben a szintén e hónapban debütáló Splinter Cell is igen komoly eséllyel indul – amíg azonban a Codemasters-nél egy több mint 3 éves engine-re akarnak játékot építeni minimális tuningolással, addig ez csupán „csak” ennyit ér. Persze hangsúlyozom: az apró hibákon kívül remek szórakozást nyújthat a 19 pályával és több mint 30 fegyverével – a multis rész meglehetősen sikergyanús részéről pedig már nem is szólva, úgyhogy akinek ez a bemutató elegendő információt tudott nyújtani, már szaladhat is a boltba egy példány erejéig. A kétkedők meg kipróbálhatják a kétféle demót is, ami a múlt hónapokban jött ki a játékból, az alapján eldönthetik, mennyire fájjon érte a foguk. Történetileg érdekes, bár 1 hét alatt végigjátszható program született az Innerloop berkein belül – ám szégyenkezésre semmi ok, ha most elkezdenek egy IGI 3-at fejleszteni (és újraírnak mindent az alapoktól), 2006 elejére talán újra átvehetik a trónusi posztot a legjobb kommandós játék kategóriájában.

Addig marad a Splinter Cell...



Bagó Péter

80%

grafika 18/25
zene/hang 12/15
játékélmény 34/40
kategórián belül 12/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás **[demo]**

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VGA

ARENA
Soldier of Fortune 2 ....86%

COMMAND & CONQUER GENERALS

Fejlesztő: EA Pacific **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.generals.ea.com

Gondolom, egy magára valamit is adó stratégának nem kell bemutatni a Westwood klasszikus játéksorozatát. Sokan vannak, akik eme művek hatására szerettek bele az RTS műfajába, és olyanok is (mint én), akik valamelyik „családtag" segítségével fedezték fel a többjátékos üzemmód gyönyöreit (és például hozzám hasonlóan vitték majdnem romlásba aktuális munkahelyüket). A legendás fejlesztőcsapat 1998-ban került az Electronic Arts szárnyai alá, ám új üdvöskéjüket immáron az EA Pacific jelentette be, tavaly márciusban.

A Generals fejlesztői szavaival élve „a modern hadviselés hollywoodi verziója intenzív csatákkal és lélegzetelállító speciális hatásokkal". Erőművé a házi főzésű Sage motor, mely kisebb fenntartásokkal összességében kellemes darabnak mondható. Teljes 3D-s élményt kapunk, tág határok közti zoommal és korlátlan forgatással. Szerencsére ez utóbbi csak a nézőpont elfordulását jelenti, azaz a kezelőszerv aljába épített térkép mozdulatlan, így az észak észak, és a szövetségesünknek kiadott „ellenséges csapat öt óránál" figyelmeztetés is működik. Látványvilága engem birodalmi kollégájára, az Empire Earth-re emlékeztetett, mind élénk színeivel, mind a kevés sokszögből összerakott karaktereivel. Kétlábú hadieszközeink eléggé szimbolikusan vannak megépítve, szerencsére a járművekkel és épületekkel már nagy baj nincs (főleg távolról). Érdekesség a sok városi pálya, ahol külön öröm, hogy embereidet bármelyik épületbe elhelyezheted, és innen lőheted az ellent. A kisebb fenntartások egyébként az erőforrásigénynek szólnak, ugyanis jó öreg (egy éves) Geforce2 kártyámon (2000+ XP és fél giga DDR RAM mellett) 1024-ben csak a legalacsonyabb részletességet választva tudtam játszhatóvá tenni a stuffot – félek tőle, hogy ez multiban 800x600-as felbontást jelent majd...

A sztori maga abszolút modern, némi extrapolációval megtoldva. Eszerint úgy húsz év múlva Kína élére a kiöregedett „továrisok" helyett a nyugati „métely" és az Interneten felnőtt ifjú titánok kerülnek, akik rájönnek, hatalmas országukat a szuperhatalmak sorába emelhetik, ha besegítenek az akkor már a fél Közép-Ázsiát és Közel-Keletet behálózó terroristaszervezet, a GLA felszámolásába.
Az USA tehát váratlan szövetségeshez jut, és megkezdődik a sajátos „szerelmi háromszög" kibontakozása. Az említett GLA (Global Liberation Army, Globális Felszabadítási Hadsereg) egyébként erőteljesen muzulmán beütésű – elég érdekes, hogy Bin Laden hasonmások lövik lépfene bacilussal töltött rakétáikkal a jenkiket, de persze mi sem maradunk adósaik, így tulajdonképpen a játék az „irtsd ki a gonosz iszlám terroristákat mind egy szálig" alapszitura épül – de azért a politikailag korrekt esélyegyenlőség jegyében lehetőségünk van arra is, hogy őket vezetve visszavágjunk a minket ért sérelmekért...

Nekem legjobban a harcoló felek megvalósítása, ideológiai-technikai eltérésük leképezése tetszett. A kínaiak a „sokan vagyunk, de nem elegen" elv alapján nagy tömegben hatásosak igazán, harci kedvüket a táborba, tankokra szerelhető hangszórókból áradó nacionalista propaganda is erősíti. Arzenáljukban a szovjetektől beszerzett MiG-ek mellett említést érdemelnek a napalmtöltetű és az univerzálisan fejleszthető óriástankok, a „golyóköpködő" Gattling-lövegek, és különleges ügynökeik, akik laptopjaik segítségével apasztják az ellenfél bankszámláját, bénítják meg haditechnikáját, szerzik meg az épületek vezérlését, és külön bónusz, hogy minden épületünket körülvehetjük taposóaknával – de ne felejtsük ki a sorból a szép számú nukleáris technikát sem. Az USA a légtér ura. Chinook és Comanche helikopter, Raptor vadászrepülő, szuperszonikus Aurora nehézbombázó, és egy csendes lopakodó készség képzi a fő haderőt, de high-tech felszerelésű páncélosaik, a Patriot rakétákból álló légvédelem és Tomahawk önjáró rakétavetőik sem lebecsülendők. A GLA a feketepiacon szerzi be felszerelését, és ez bizony napjainkban komoly arzenált jelent. Gyorsreagálású egységeik – a könnyű Scorpion tanktól a rakétavetős fürge bug-

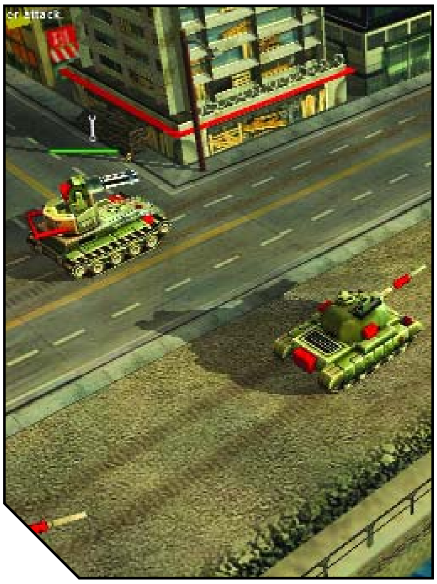
gy-n át a mérgező anyagot permetező traktorig – bárhová pillanatok alatt odaérnek, a hátvédsorban a manapság fillérekért beszerezhető SCUD-rakétákat és az Anthrax-töltetű robbanófejeket találjuk, és akkor nem beszéltem még a kétlábú és négykerekű öngyilkos merénylőkről, az álcázott robbanószeres hordókról, a lesben álló orvlövészekről (képesek kilőni még a sofőrt is a tankból!), a Stinger rakétákal felszerelt hatásos légvédelmi fészkekről, és ama apróságról, hogy a föld alatti alagútrendszerekbe vész esetén szép számú „testvért” lehet beterelni – és a túloldalon pillanatok alatt előcsalogatni. Gondolom, a fentiekből is látszik, hogy a fejlesztők valóban kitettek magukért, félelmetes élmény napjaink haditechnikáját és a még csak papíron létező (bár ki tudja...) fegyvereket csatába küldeni. Az erőegyensúly is nagyjából helyén van, mindenkinek lehetősége van az ellenség lenyomására, minden fegyvernemnek meg van a maga ellenpárja a túloldalon. Mindezeken túl a nyalánkságokat egy új rendszer adja kezünkbe, amelynek a program a nevét köszönheti.

Eddigi CnC-s csatáinkban már hozzászokhattunk a generálisi titulushoz. Most azonban ténykedésünket a legfelsőbb vezérkar látványosan jutalmazza. Amolyan RPG-s stílusban ugyanis tapasztalatot gyűjtünk a harcmezőn, és ha ez eléri a maximumot, kapunk egy pontot, majd bizonyos érték elérése után „szintet lépünk”, egy-, három- illetve ötcsillagos tábornokká avanzsálódhatunk. Ezen pontokért vásárolhatunk meg mindenféle égi és földi jót. Kínai oldalon például egy kijelölt területre aknamezőt telepíttethetünk, tüzérségi zárótüzet kérhetünk, sőt akár EMP bombával is meglephetjük az ellent, mely hatósugarában megbénítja annak minden épületét és járművét. Az USA legnagyobb durranása (szó szerint) a benzinbomba, de találunk itt A10-es légitámogatást és ejtőernyős deszantegységet is, a GLA főnöke részére pedig speciális gyalogsági és páncélos haderők mellett az említett lépfene-bomba jelenti az aduászt.

Fenti dicséreteket azonban elsősorban a többjátékos üzemmódra tessék érteni. A szólómód 21 küldetést tartalmaz, mindegyik fél szerepében hetet. Egy amolyan kis hadikrónikát mesél el, amelyben előbb a kínaiak, majd a GLA, végül a jenkik oldalán szerezhetünk dicsőséget. A hangulatról a játék motorjával hajtott nyitó-, záró- és akció közbeni mozik gondoskodnak. Ez néha elég váratlanul indul el, sőt sokszor rendesen bekavar, és külön bosszantó, hogy nem lehet őket átlépni, ami egy idő után igen idegesítővé válik, de ez még nem lenne probléma. Sajnos azonban az erős alapok három gyenge pillér miatt igencsak rogyadoznak.

Az első a kiegyensúlyozatlanság. Előbb bazárian egyszerű feladatok sorjáznak elő, aztán a végén gyilkos menet jön, amelyben az ellenség oldalán irtózatos erőfölényt és pofátlan csalást egyaránt találunk. A legelképesztőbb talán a kínaiak utolsó küldetése, ami egy rémálom. Van tízezer dollárod, mely az alaptábor kiépítésére és a védérő kialakítására elegendő. Van kb. 20-25 ezer dollárnyi begyűjthető cucc. Az ellenség ezzel szemben úgy 1-2 millióból gazdálkodik, ugyanis kb. félpercenként rád ront 15-20 gyalogos, nagyrészt öngyilkos merénylő és rakétavetős, megtámogatva 5-10 harci géppel, közte lépfene bacival töltött föld-föld rakétát hordozó készséggel. Mindemellé ötpercenként a GLA hozzájut egy SCUD rakétatámadáshoz is, ami kb. nyolc nagy erejű robbanófejet jelent. A 800 dolláros alaptankok smafuk, gyakorlatilag egy támadás alatt elveszted őket. Az Overlord tank Gattling kiegészítéssel vagy rakétásokkal tömött bunkerral a legjobb, ám ez 2500-4000 dollárba kerül, és támogatásnak használhatatlanul lassú, azaz soha nem tud időben megtámadott csapatodhoz érni. A pénzgyűjtés még három teherautóval is olyan vérverejtékes, hogy csak egy-egy tankot tudsz gyártani két-két támadás között. Mivel a tartalékaidat hamar feléled, kb. 5-8 ellenséges attak után eljutsz arra a pontra, hogy több pénzed nincs, és tehetetlen szemlélője vagy az eseményeknek. Mindez persze a normál módra igaz, brutálban 2 támadás is elég erre. Valószínűleg azért el tudnál jutni az ellenség bázisáig, ha egységeid intelligenciájának és útkeresésének valami köze lenne a valósághoz vagy a logikához – de sajnos nincs. Ez a második és harmadik gyenge pont.

Egységeink aktív parancs nélkül halott bábuk. Ha csak odaküldjük őket egy adott pontra, nyugodtan tűrik, hogy akár őket, akár társukat szitává lője az ellen. Épp ezért, ha elkészül például egy tank, azonnal rá kell váltani, és a „guard” paranccsal kijelölni neki a védendő területet. Ha mozgatjuk őket, a támadásos nyomulással kell ezt megten-



nünk, mert az ábra ugyanaz, bután tolják előre a csövüket, és csak nagyon közeli, direkt támadás esetén válaszolnak, persze csak a „sértett fél”, a többiek mennek tovább. Mindennek van hátulütője is – ha egy őrpozícióban lévő egységet megpróbálunk arrébb terelni, de ő épp támadásban van, nagy ívben tesz parancsunkra, és bőszen durrogtat tovább. Maga a terelgetés is izgalmas dolog, hiszen az útkeresés szinte botrányos. A szűk városi utcákon nagyobb tankjaink halálra vannak ítélve, és ebből kifolyólag a többiek is, hiszen becsomósodnak arra a szűk területre, és se előre, se hátra. Siralmas látni, hogy három öngyilkos állat rohan a drága haditechnika felé, miközben gattlingod ott nyüszög pár katonád és tankod mögött, képtelenül arra, hogy lőpozícióba kerüljön. (Hab a tortán: volt rá eset, hogy a drága nukleáris löveg saját magát robbantotta fel egy szűk helyen elengedett lövéssel…) Ha lehetne legalább formációt kialakítani, és azt tartani, vagy urambocsá katonai módon egységesen előrenyomulni – most a gyorsabb járművek előrerohannak, a lassabbak lemaradnak, ily módon a két, külön-külön gyenge alakulat halálra van ítélve. (Mindezt tetézi egy rémálomba illő „újítás”: a kijelölt egység hozzánő a kurzorhoz, és bárhová kattintasz, elindul arrafelé, ezt csak egy jobb klikkel lehet semlegesíteni – őrület!)
Az ellenségnek ilyen gondjai nincsenek. Szépen, egységes hullámokban támad, tökéletesen megtalálva az utat a leggyengébb pontodhoz. Ha elfoglalsz egy épületet vagy egy olajtornyot, azonnal ott terem a semmiből egy dandár, és két másodperc alatt földig rombolja, sokszor olyan pozícióból, ahonnan ő telibe talál, védőid viszont nem férnek hozzá. Annyi esélyt kapsz, hogy az ellen is vak és süket, azaz ha lenyomsz egy megszállt épületet, a kirohanó katonákat nem kell megtámadnod, ugyanis békésen álldigálva szemlélik, hogy elmasírozik mellettük a teljes ötödik hadtest – ám ha egyet is megsebzel, rögtön neked esik egy egész századnyi gyilkológép.

Most joggal kérdezhetitek, ezek után mire föl a magas pontszám. Nos, itt is három, de erős pillért találunk. Az első természetesen a többjátékos üzemmód. Emberi ellenfelek ellen azért kiegyenlítődik a számla, nekik is épp annyi bajuk lesz, mint nekünk, és készpénzkészletük se százszorosa a miénknek. (Épp ezért azt kell hinnem, a fejlesztők valóban a multira koncentráltak, és hálózatos játéknak szánták művüket, a szóló mód csak fanatikusoknak ajánlható, kezdők, gyenge idegzetűek bele se vágjanak, mert sírás lesz a vége – egyébként könnyű fokozat nincs is, csak normál, kemény és brutális…)

A második erősség a skirmish mód, és a hozzá kapcsolódó jutalmazási rendszer. Bár a gépi ellenfelek és saját egységeink a fentiekben szapult dolgokkal bírnak, azért pár idegesítő script természetesen hiányzik, így kicsivel jobb a helyzet. Ám ebben a módban többféle kihívás vár ránk, például rástartolhatunk a pálya minél előbbi megnyerésére, vagy minél több győzelemre zsinórban – ezek mind feljegyzésre kerülnek, és persze a szóló mód küldetéseinek végigtolása is beleszámít, és aztán ezen dicsőségek amolyan MOHAA módon érdemérmekben manifesztálódnak. Azért, hogy örömünk itt se legyen teljes, a fejlesztők úriasan megfeledkeztek a profilrendszerről, azaz ha kedvenc unokaöcséd kipróbálja a stuffot, azonnal belerondít a pitédbe, ami újabb ősz hajszálakban vagy útnak induló (és jó esetben félúton megálló) kezekben materializálódik.

A harmadik jó pont a rengeteg új – vagy régi, de jobbá tett – ötlet. Ide értem a fentebb leírt ötletes harcrendszert, a jól kitalált, változatos egységeket és épületeket, a városi pályákat, vagy pár, helyhiány miatt kihagyott dolgot, mint a továbbfejlesztett veteránszisztéma, vagy az ötletesebben megoldott, könnyed mikromenedzselés. Olyan apróságokról pedig még nem is szóltam, mint például hogy a jenkik lelőtt repülőiből katapultálnak a pilóták, akik ezután bármelyik gépünkbe beültethetők, növelve ezzel annak harcértékét – ezen pici örömök felfedezését meghagyom nektek. Majdnem megfeledkeztem még egy dologról, ez amolyan pluszpillér, ami a grafikai morgásaimat és fenntartásaimat hivatott ellensúlyozni, és ez Bill Brown szinte tökéletes zenéje, mellé jó hanghatások és poénos beszólások járulnak.

Zárszóként tehát annyit: aki szerette a sorozatot, próbálja ki. Aki élvezetes, nagy csatákra vágyik akár helyi hálón, akár az Interneten, vegye meg. Kicsit belekóstolhatsz a modern hadviselésbe, picit nosztalgiázhatsz. Persze, mindehhez sajnos komoly infrastruktúra szükségeltetik, de ezt már szép lassan szokni kell.

Vagy szökni, de ez már megint egy másik történet…

]{redenc

90%

grafika	21/25
zene/hang	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

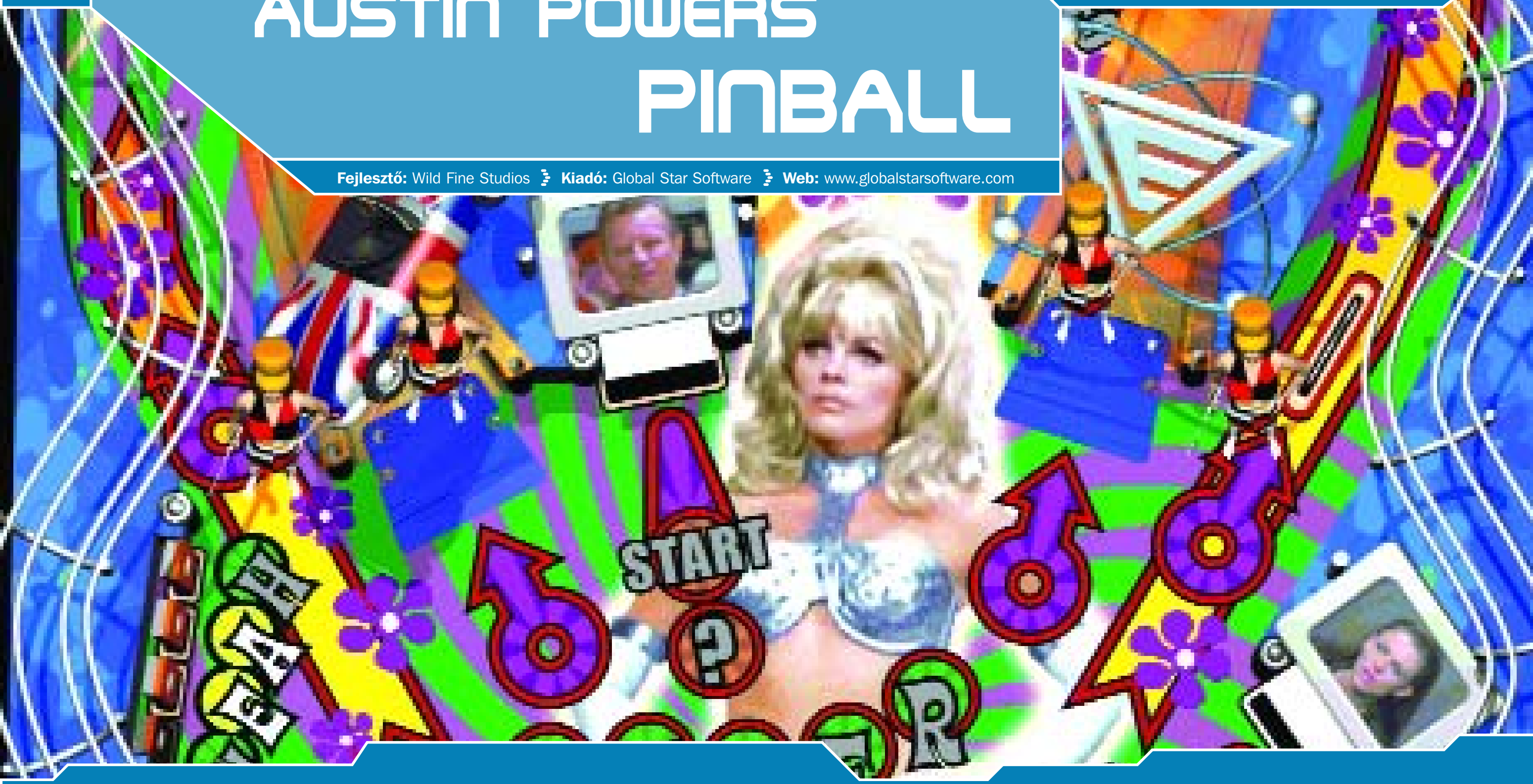
PII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Geforce2

ARENA

Command & Conquer 94%
Red Alert 94%

AUSTIN POWERS PINBALL

Fejlesztő: Wild Fine Studios **Kiadó:** Global Star Software **Web:** www.globalstarsoftware.com



Austin Powers ezúttal egy könnyed flipperjátékban kergeti ősi ellenfelét, a gonosz Dr. Evilt, miközben a vele született természetességgel újfent megmenti világunkat a rá leselkedő végső pusztulástól.

A második kategóriás számítógépes játékok kiadására szakosodott kanadai Global Star Software, ami egyébiránt a Take Two egyik leányvállalata, a napokban piacra dobta legújabb alkalmazását Austin Powers Pinball néven. Igen-igen, hála e műremeknek újabb virtuális adaptációval bővül a jobbára játéktermekből ismert csillogó-villogó flipperek világa. Vallom, hogy addig nem is igazán férfi az ember, amíg legalább egy alkalommal ki nem próbálja eme remekbeszabott ügyességi játékot, valamelyik menő játékterem nemkülönben színvonalas szolgáltatásait igénybe véve. Akinek közvetlen környezetében nem terem ilyesforma szórakoztató oázis, de határozott kedvet érez egy kis golyópöckölésre, ne keseregjen tovább, az alternatív megoldások fénykorának újabb bizonyítékaként most mindössze 20$ ellenében megrendelheti flipperprogramját az Interneten, hála a tényleges programozást elvégző Wild Fine Studiosnak. Hogy hol, nos legyen elég annyi, hogy erre vonatkozó utalás a gyártó honlapján bárki számára fellelhető.

A klasszikus szabályokat betartva egy magára is valamit adó flipperes játékhoz ismert téma dukál, ami az alkalmazás nevéből is kitűnve ezúttal az Austin Powers széria a New Line Cinema licencének felhasználásával. Egész pontosan a játék a meglehetősen polgárpukkasztó filmkomédia trilógia első két részének kalandjait dolgozza fel. A programban így a választható két asztal a mozival azonos The Spy Who Shagged Me és az International Man of Mystery elnevezést kapta.

A nagy szívfájdalom, hogy sajnos ezúttal is csak ál-3D-s megjelenítésre futotta az alkotóktól, nagy kár, hogy a teljesen térbeli asztal megjelenítése, de akár csak megközelítése ezúttal sem volt célja a készítőknek. Így maradt a függőleges táblaállás, melynek részletes felbontásban mindig csak az aktuális pályarészét láthatjuk. Természetesen a játékban választható a teljes nézet opció is, de ez olyan apró táblát eredményez, hogy jobb róla nem is beszélni.

A program az Austin Powers licencnek hála a két film történései alapján 14 misszió teljesítését kínálja fel számunkra. Az asztalok tervezésekor hangsúlyt kapott a film sajátos humorának adaptálása, így a sztori szereplői Austinon kívül felvonultatják a filmszéria majd teljes gárdáját; a flipperben viszontláthatjuk példának okáért a velejéig gonosz Dr. Evilt és Fat Bastardot vagy a mulatságos Mini-Met. A műélvezet természetesen nem lenne teljes odaillő zenei világ nélkül, sőt a játékban felhangzó beszólások is eredetiek, ami igaz az Austint alakító felejthetetlen Mick Mayersre is.

Az alkalmazás (másodvonalbeli) kategóriájában elfogadható játékélményt biztosít, ebben a programban minden benne van, ami egy régi vágású flipperes program ismérve lehet (értsd: flippergolyók, karok és rámpák). Kár, hogy a fejlesztők nem gondolkodtak teljesen térhatású játékban. Sebaj, hisz az Austin Powers mozi széria úgyis trilógia, így már alig várom, hogy mondjuk egy, vagy inkább két év múlva, elsőként adjak hírt az immáron teljes 3D flipper elkészültének: az Austin Powers in Goldmembernek.

C5

78%

grafika 20/25
zene/hang 13/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 10/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 300 Mhz CPU, 64 MB RAM, 60 MB HDD

ARENA

Pro Pinball: TimeShock! 90%
Pro Pinball: The Web 75%

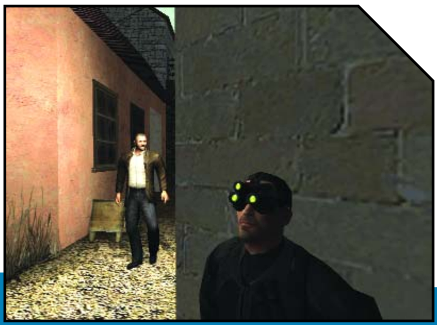
Tom Clancy's Splinter Cell

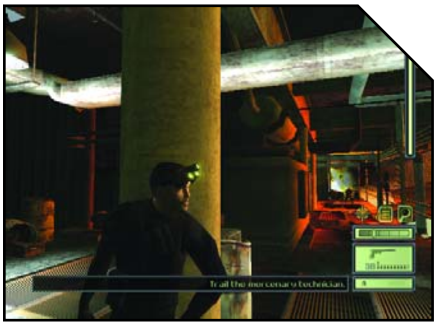
Fejlesztő: Ubi Soft Canada **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.splintercell.com

Thief, Metal Gear Solid, Hitman. Játékok, amelyben nem az esztelen öldöklésé a főszerep, hanem a hangtalan és láthatatlan behatolásé, a gondosan feltérképezett terep adta lehetőségek kihasználásával, erre a célra kihegyezett fegyverekkel és speciális eszközökkel. Sikerjátékok, ami talán '98-ban a Thief kapcsán egyeseket alaposan megleptek, hiszen nem sokan hittek abban, hogy egy ilyen stílus – percekig mozdulatlanul gubbasztani egy sarokban, előreosonni pár métert, és újra megpihenni – hosszú távon leköti a játékosokat. A titok nyitja elsősorban a gondos játéktervezésben keresendő. Nem könnyű feladat, amit például a nemrégen kiadott K. Hawk is megmutatott: iszonyatosan nagy meló egy fejlesztőgárdának olyan lopakodós akciójátékot készíteni, mely valóban sikert arat. Az említett három cím gárdájának sikerült. És most, negyedikként feliratkozhat a Ubi Soft is, mert egy olyan alkotást sikerült letenniük az asztalra, melyet sokáig emlegetni fogunk.

A játékban az MGS-hez hasonlatosan egy magányos ügynököt alakítunk, ám ezúttal nem egy kitalált, hanem egy valóságos szervezet, a National Security Agency megbízottjaként. A high-tech NSA az USA információs rendszerének őrzője, a külföldről begyűjtött titkosszolgálati anyagok feldolgozója, a világ talán legnagyobb állami kódkészítő és kódfejtő apparátusa. Épp ez az, ami Tom Clancy számára meghozta a világhírt: napjaink Egyesült Államа politikai- és hadigépezetének bemutatása, és a politikai fikció, a „mi lenne, ha" mindig izgalmas kérdése, és ami igazán félelmetes: ennek hihető, elképzelhető kifejtése. Clancy új műfajt teremtett, melyet a kritikusok techno-thrillernek kereszteltek el. A játékiparban Tom Clancy univerzumról beszélünk, melybe eddig igencsak sikeres akciójátékok tartoztak. Kicsit merész húzásnak is éreztem a Ubi Soft részéről a névválasztást, annyira összeforrt az utóbbi években ez a név a csapatalapú taktikai shooterekkel, de a franciák épp az előbb leírt jellemzők miatt keresték fel az ősz hajú mestert, aki vigyázó szemeit adta a fejlesztéshez, azaz szakmai felügyeletet biztosított, tanácsaival és szellemiségével segítve a készítők munkáját.

Elgondolkodtató, hogy a játék alapsztorija mennyire összecseng a C&C Generals-éval (ebből is látszik, hogy egy-egy politikai fikció mennyire valós tényeken alapul). Eszerint tehát 2004-ben járunk, amikor is hála az Internetnek és a hozzá kötődő infrastruktúrának (pl. optikai kábelek) a volt keleti blokk országai rohamléptekkel kezdenek fejlődni. Olyan korábban elmaradott államok, mint Grúzia vagy Azerbajdzsán vezetői jelentős súllyal lépnek fel a világpolitika színpadára, ám viselkedésük meglehetősen „ősi" alapokon nyugszik: erőszak, gyilkosságok, szabotázs. Az új, keményvonalas grúz elnök mellett nyugtalanító figurák tűnnek fel – és CIA ügynökök tűnnek el, nyomtalanul. A kormány az NSA segítségét kéri, amely új szupertitkos ügyosztálya, a Third Echelon hatáskörébe utalja az ügyet. A TE különleges ügynökei high-tech fegyverekkel és felszerelésekkel hajtják végre akcióikat, mely három fő tevékenységből áll: beszivárgás, a szükséges információ megszerzése, felszívódás. (Aki látta a legutolsó Clancy-mozit, a Rettegés arénáját, abban John Clark szerepe hasonló volt, az orosz táborba behatolástól az utolsó jelenetig, amikor rezzenéstelen arccal vágta át a világot majdnem pusztulásba döntő osztrák üzletember torkát. Légy láthatatlan, cselekedj gyorsan, és ha a nemzet érdeke ezt kívánja, ölj.) Mivel a mostani helyzet komoly és aggasztó, egy megbízható és tapasztalt emberre van szükség – előveszik hát a terepmunkától már visszavonult, és a leginkább (igen szem-



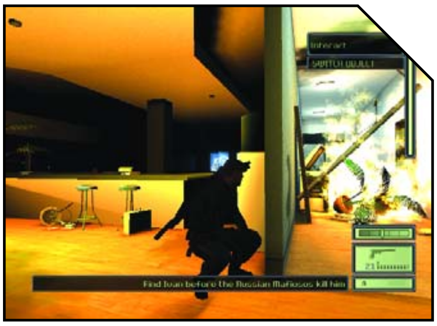


revaló) lányának, Sarah-nak élő két lábon járó legendát, Sam Fischert, és némi „rozsdátlanító tréning” után akcióba dobják. Hamarosan aztán kitör az őrület: cyberháború, hazaáruló CIA ügynök, kínai szakadár frakció (erre utal a játék címe), orosz maffia, titkos nukleáris fegyver – egy igazi, vérbeli Clancy-eszencia. Nem meglepő módon tehát nemsokára már főhősünk vállán nyugszik a világ sorsa – egy rossz mozdulat, és akár a harmadik világháború is kirobbanhat…

Nem sok játékra emlékszem, amelynek gyakorlópályáján (végignyomása kötelező!) ekkora hátast dobtam volna, mint most. Ez az akcióm főhősünk mozgáskultúrájának szólt, mely csak a „szinte tökéletes” szókapcsolattal jellemezhető. A séta és a futás például nem a szokásos gombnyomásra váltható, hanem az egérgörgő segítségével átmenet nélkül változtathatjuk Sam sebességét, ami terepen hihetetlenül jól bejön. Hősünk bármilyen csövön, ereszcsatornán felkúszik, és a vízszintes csövek, kötelek sem okoznak problémát, akár lógva, akár lábait felhúzva, lajhárkúszásban (mint Ede) képes leküzdeni a távolságokat – a lejtős drótokon egyszerűen lecsúszva (de ezt létrán lefelé is tudja). Az ugrásban is tud kunsztot: a levegőben képes elvagy továbbrúgni magát egy felületről, így magas helyekre is elérhet, sőt, van egy Van Damme mutatványa is: szűk helyeken spárgában megtámasztja magát a magasban (és akár ellensége nyakába is ugorhat így). És még mindig nincs vége: hozzásimulhat a falakhoz, ebben a helyzetben képes oldalazni, kikukkantani a sarkokon, sőt még lőni is. Amit ezen a pályán nem látunk, azt később terepen igen, azaz kötélen is le tud ereszkedni tetőkről, és berúgva az ablakot beugrani a szobákba, nem kis meglepetést okozva (előszörre nekem is).

Nem kevésbé változatos interakciókra képes ellenfeleivel is. Ha sikerül észrevétlenül áldozata háta mögé kerülni, elkaphatja azt, nyakát átkulcsolva, pisztolyt szegezve halántékának. Innen aztán több variáció is van: rákényszerítheti „partnerét”, hogy árulja el az ajtónyitó kódot, rányomhatja annak fejét egy retinaszkennerre, vagy egyszerűen leütheti, és a testet vállára kapva elrejtheti azt (de persze végig is vonszolhatjuk magunkkal a figurát a fél pályán). De túszként, élő pajzsként is funkcionálhat szegény pára, rémülten könyörögve kollégáinak, hogy tegyenek meg mindent, amit kérünk – halántékáról elfordítva pisztolyunkat lelőhetjük társát, majd jöhet egy szép tarkóra mért ütés. (Arra azonban figyelni kell, hogy ilyenkor teljes felülettel forduljunk az ellenség felé, mert elég egy kis elfordulás, és máris záporoznak kibukkanó testrészünkre a lövések!) Ütni egyébként puszta kézzel is lehet, könyökkel, izomból, ahogy azt kell…

Mivel hősünk amúgy nem egy Rambo, természetesen fegyvertára is igen szegényes lőszerszámok terén – ám annál változatosabb speckó felszerelésekkel, high-tech kütyükkel büszkélkedhet. Van egy speciális, gyors és pontos (húszlövetű!) pisztoly és egy SC-2K nevű AR (assault rifle, rohampuska, karabély, kinek hogy) 60 skulós tárral, mindkettő hangtompítós és lángrejtős, tökéletes társak. Utóbbi szépség képes egyes és sorozatlövésre (segítségül: a „Rate of Fire”, alapban: „Z” gombbal), valamint 40 mm-es gránátvetője segítségével különleges tárgyak célba juttatására is. Ezek között van elektromos sokkoló lövedék, egyszerű „álomhozó” vasdarab, mely közelre és fejre különösen hatásos, gázgránát, és kétfajta öntapadós minikamera. Az első egy hagyományos megfigyelő eszköz, mely zoomolható, képes hőérzékelős és infra módban is közvetíteni az adást, de a másik, az egy igazi aduász, a kedvencem. Ez ugyanis gombnyomásra („Interacion” gomb, SPACE) füttyentő hangokat bocsát ki a kis testéből, mely odacsalja az őröket, ezután egy másik gombot („Alternate Fire”, jobb egérgomb) lenyomva a hozzá kapcsolt tartályból gáz áramlik ki, boldog öntudatlanságba ringatva a kíváncsiskodót. Ez a mindenes lőszerszám egyébként még távcsővel is rendelkezik – ami külön ötlet, hogy úgy tudunk pontosan célozni, ha rázoomolás után az „Alternate Fire” gomb lenyomásával visszatartjuk hősünk lélegzetét (ez persze



csak kis ideig működik). A fegyverek sorába tartozik még egy kezes repeszgránát és az ellenfeleink által kifejlesztett falra tapasztható akna is, utóbbi mozgásérzékelős és halálos, de ügyes és óvatos módon becserkészve hatástalanítható és „einstandolható”.

Nem kevésbé hasznos a többi jószág sem. Elsőként Sam fejéke, egy éjjellátó szemüveg, mely tud hőérzékelős módban is dolgozni, ez utóbbi néhány küldetésben életmentő szerepet fog játszani (például egy aláaknázott udvaron megláthatjuk a robbanószerkezeteket, egy vágóhíd fagyasztórészlegében ennek segítségével tudunk akciózni, vagy a játék végén a kódzáras ajtók billentyűzetéről a friss hőnyomok alapján kideríthetjük a kombinációt). Van egy kis száloptikás kameránk is, mely igen hasznos az ajtók alatt bedugva, feltérképezendő a helyzetet. Az ajtók egyébként többfunkciósak, azaz kémlelés céljából résnyire tudjuk nyitni őket. Találkozunk bezárt egyedekkel is, ekkor jön jól a tolvajkulcs, melynek használata az általam eddig látott legjobb megvalósítás, igen látványos és ügyes (meg kell találni, melyik iránygombra kezd el mozogni a kis pöcök, ezt sűrűn kell nyomogatni, míg klikken, majd jöhet a következő). Lesznek azonban helyek, amikor nincs idő a szöszmötölésre, ekkor használhatjuk azt a kis készséget, mely gyorsan és szinte hang nélkül kirobbantja a hengerzárat. Aztán van még egy mikrohullámos kameramegzavaró kütyü és egy lézermikrofon is, ez bizonyos felületek (főleg ablaktáblák) beszélgetés által keltett rezgését érzékeli és dekódolja (létező technika, csak mondom…). És találunk még jelzőgyertyákat is, melyek kiválóak mind ellenfeleink, mind a hőérzékelős automata lövegek figyelmének elterelésére. Egyébként utóbbiak is használhatóak fegyverként, ugyanis van egy intelligens barátfelismerő rendszerük (IFF), azaz csak ellenségre lőnek – de ez hálás módon kikapcsolható…

A nemrég megjelent Hitman 2-t sok kritika érte amiatt, hogy a stílustól eltérően túlságosan szabad teret engedett a gyilkos ösztönöknek. Nos, ez a vád a Splinter Cellt nem érheti – ezt, gondolom, a fenti felsorolás már sejtetni engedte. Kilenc küldetés van, mely összesen 36 fejezetre oszlik, ami nem sok, ám kitart pár napig – hiszen órákat fogsz gubbasztani a sötétben, halálos lassúsággal tolod magad előre, és elég egy rossz mozdulat, hogy újra kezdd az egész nyomorult etapot. A főhadiszálláson figyelő főnökünk, Lambert ezredes kíméletlen feltételeket szab: van, ahol nem szabad, hogy lábad az utca kövezetét érintse, és lesznek pályák, ahol egyetlen karaktert sem ölhetsz meg. A legtöbb helyen, ha túl sokszor szólal meg a riasztó, ez a kegyetlen főmufti lefújja a küldetést, sőt lesz hely (például a mianmari kínai nagykövetség), ahol ez egyáltalán nem történhet meg. (Épp ezért javaslom, a kényelmes gyorsmentés mellett egy-egy sikeres akció után ments egy „rendeset” is, ennek száma szerencsére nincs korlátozva, sok idegeskedéstől óvod meg magad!) Egyébként a fejlesztők ügyesen egyensúlyoztak végig az „szívesen ölök” és az „inkább lopózok” tábor között tátongó szakadékot összekötő vékony kötélen. Amikor már a másfél órányi rejtőzködés-osonás végén egy újabb pálya indul el, legszívesebben elsírnád magad, ám ekkor „felszáll a fehér füst”, és főnököd visszavonja korábbi tilalmát, teret adva a nyers erőszak alkalmazásának (sőt olykor bátorítva erre), így nyugodtan kiengedheted a felgyülemlett gőzt.

Az ominózus riasztást egyébként két eset generálja: az első, hogy ellenfeled észrevesz, és rátenyerel a legközelebbi kapcsolóra – a másik, hogy egy őrjárat egy élettelen testre bukkan. Épp ezért minden megölt vagy leütött „két lábon járó problémát” gondosan el kell rejtened a legsötétebb sarokban – vagy egyáltalán nem kell bántanod őt, hiszen nem lesz olyan pálya, ahol visszafelé is kell menned, és ellenfeleid sem jönnek utánad. E célból hasznos, hogy felkaphatsz üres üdítős dobozokat és üvegeket, és elhajíthatod őket jó messzire, ezzel elcsalva posztjukról a figurákat. De az őrjáratok „mintájának” pontos megfigyelése is hasznos, meghúzódhatsz egy sötét sarokban, és ha elhaladt melletted a fickó, csendben tovaosonhatsz. Hogy mennyire vagy – szemmel és/vagy füllel – érzékelhetetlen, azt egy kis kijelző mutatja, erre érdemes odafigyelni,

főleg bekapcsolt éjjellátó mellett. Ezt egy kicsit szokni kell, de megéri (NATO-kompatíbilis katonai kiképzés, alapfok). Sötétséget egyébként magad is teremthetsz, akár a lámpák kilövésével, akár a kapcsolók leoltásával, persze mindkettő generálhat nem várt eredményt, hiszen a környezetükben beálló ilyetén változások lereagálására alaposan be vannak idomítva ellenfeleid. (Apropó, idomítás: külön „öröm" néhány pályán az őrkutyák jelenléte, őket semmi módon nem tudod be- (csak le-) csapni.)

Fent leírtak már állandó vizsgálati alanyunk, az AI remek megvalósításáról mesélnek, ami valóban példaértékű, és felveszi a versenyt bármelyik vetélytársával, vagy akár az e téren (is) kimagasló NOLF2-vel szemben. Ám azért itt kicsit morognék is, ami a játék egészére is vonatkozik – és ez az igen markánsan jelentkező scriptelés. A pályák rendkívül lineárisak, azaz gyakorlatilag csak a fejlesztők által megszabott útvonalat követheted, és sokszor a helyzet kulcsa az, hogy kitaláld a pálya mechanikáját. Amint elérsz egy bizonyos pontra (de csak akkor), elindul egy bedrótozott akció. Hogy példát mondjak: a 9. küldetés 2. etapjában egy galériáról át kell jutnod a másikra – erre egyetlen mód van, egy zászlótartó keresztgerendán való átlajhározás (mint Ede). Ha eljutsz a cél közelébe, bejön egy kis őrjárat – és rögtön lelőnek. Visszatöltés, rájössz, hogy a lobogót megvilágító reflektorok miatt vehettek észre. Kilövöd a lámpákat (csak az elsőket tudod, a hátsókat nem, de azokat nem is kell bántani), és vissza a traverzre, elérsz a „kapcsolópontig", jön az őrjárat, és minden rendben. Ez minden pályán így működik, ami néha illúzióromboló – például, amikor az a feladat, hogy egy kisteherautót követve bejuss a fentebb említett követségre. Siess, hogy elérd az autót, kapod az ukázt, de persze hamar rájössz, hogy felesleges kapkodnod, hiszen a furgon csak akkor indul el, amikor odaérsz egy bizonyos házsarokhoz. Ez az őrjáratokkal is így van, azaz neked kell megtenned a szükséges lépést, hogy elinduljanak, vagy az őröket, akiket addig hiába is lőnél, amíg a program a scriptben megadott utasítás szerint „be nem kapcsolja" őket. A kitűnő karakteranimáció és a látvánnyal, hangokkal, zenével megteremtett feszült atmoszféra, kiváló hangulat bármennyire is valószerű és élethű, azért ezek kissé rontják az élményt, nem beszélve az ily módon erősen megkérdőjelezhető újrajátszási értékről. A változatosságot így tulajdonképpen csak az jelenti, hogy mi módon jutsz át az adott szakaszon, elintézed-e az őrt, őröket, és ha igen, hogyan, milyen eszközzel. A nagyobb szabadságfok mellett azért el tudtam volna képzelni egy olyan rendszert is, mely értékeli és valamilyen módon jutalmazza tevékenységem (mennyi idő alatt teljesítem a pályát, mennyi karaktert hagyok lábon, ütök le vagy ölök meg, stb.), egy alacsony érték azért csak piszkálta volna a csőröm, vagy, mivel a kötelező profilkészítés megvan, versenghettem volna a gépemhez hozzáférő rokonnal, családtaggal, baráttal – amúgy sincs multiplayer lehetőség (mondjuk nekem nem hiányzik, de azért meg kell említeni), ez legalább „házon belül" pótolná azt. Ezek híján a legnagyobb kihívás a normál fokozat után (könnyű nincs) végignyomni a stuffot a nehéz (brutális!) szinten.

Ezen sirámok azért nem rontják el annyira az összképet, hiszen így a cikk vége felé ideje foglalkoznom a grafikával is, aminek alapjellemzésére talán elég egy név: Unreal Warfare. Az új Unreal-motor képességei valóban döbbenetesek, az egyszerű játékost leginkább a valós, dinamikus fények és árnyékok vágják mellbe, ahogy a rácson, reluxán, golyó ütötte lyukakon átszűrődő fény a környezetükre vagy főhősünkre vetül, az elég rendesen ott van. A fejlesztők ehhez jól megválasztott textúrákat, remekül felépített, látványos környezetet és pályákat terveztek, az akciók és interakciók, főleg a Warfare „rongybaba" alrendszerével támogatott vonszolás emlékezetes. Az egész összképe abszolút a „látnod kell" kategóriába esik, és jó érv egy újgenerációs grafikus kártya vásárlása mellett, hiszen 1024-ben egy Geforce2-n jelentősen lebutított látvánnyal tudtam csak nyomulni, azért egy DirectX 8-as kártyán egész másképp néz ki a kicsike – és tudomásul kell vennünk: ezt egy 2003-as játékprogramnak már egyáltalán nem róhatjuk fel hibáként, sőt...

A hangulathoz természetesen dinamikus muzsika társul és remek hangok – a zene néhol már a csalás szintjére emelkedik, hiszen ha megtámadunk egy őrt, vagy bárki észrevesz minket, felpörög, és ha van még ellen az adott szakaszon, úgy is marad – ha lecsillapodik, mi is megnyugodhatunk, különben erősen ajánlott egy sötét sarkot keresni, és elővenni a fegyveredet. Sam Fischernek maga Michael Ironside (Emlékmás, Csillagközi invázió) kölcsönzi a hangját – csillagos ötöst érdemel, tökéletes választás! Ami kissé ambivalens, az az előre renderelt átvezető filmetűdök látványa (CNN-szerű hírműsor-bejátszások), hiszen bár igen jól megrendezettek, de kissé kilógnak a sorból, elütve a játék látványvilágától, és azért az erősen konzolszagú, bár összhatásában kellemes menüt és a mélybarna átkötő inzerteket is meghümmögtem. (Ha már a konzolról esett szó – hiszen nem titok, a játék már fél éve létezik Xboxon –, a sokgombos irányítást és kisebb hibákat leszámítva dicséretesen sikerült a portolás is!)

Remélem, mind a fentiekből, mind a meglehetősen magas százalékból kitűnik, hogy a játék nekem nagyon bejött. A Splinter Cell egyértelműen jelentős lépés a Ubi Soft életében, és talán a játékstílusában is, hiszen bár összességében azért nem forradalmi, egyes elemeiben azonban jelentősen előremutató és példaértékű (hibáiban pedig talán útmutató) – összességében jól és gondosan megtervezett és összerakott, ötletes, látványos és élvezetes, kihagyni nemcsak bűn, de önmagad ellen való vétek is...

]{redenc

97%

grafika	24/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 800 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD

ARENA

Thief: The Dark Project	93%
Hitman 2	91%
Metal Gear Solid	92%

NASCAR RACING 2003 SEASON

Fejlesztő: Papyrus Racing Games **Kiadó:** Sierra **Web:** www.sierra.com/games/racing2003

A lapzártát követően, 2003. február 16-án veszi kezdetét az USA-ban a Nemzeti Széria Autóversenyek Szövetsége által szervezett NASCAR bajnokság idei versenysorozata a Daytona 500-as kupával. Hála a Sierrának, e jeles naptól már megvásárolható lesz a kiadó méltán népszerű NASCAR Racing szériájának legújabb, a 2003-as évadot szimuláló programja. Megkönnyítendő a rajongók dolgát, lássuk, hogy ezúttal vajon mit kapunk a pénzünkért!

A Papyrus Racing Games fejlesztőcsapata a tőle megszokott rutinnal, ebben az évben is elkészült aktuális NASCAR szimulátorával, mely természetesen a 2003-as évad versenyzőit, csapatait és szponzorait vonultatja fel. A 24 hivatalos bajnoki kupa 22 pályája (a Daytona és Bristol kétszer szerepel: van nappali és éjjeli verseny is) közül természetesen a New Hampshire International Speedway és az Infineon Raceway is az aktuális valóságnak megfelelően, újjáépített formában és paraméterekkel került be a játékba. A készítők üzleti megfontolása világos és nyilvánvaló, hiszen az alkalmazás piacra kerülése nem is lehetne kedvezőbb pillanatban, mint a 2003-as Winston Cup Championship kezdetét jelző Daytona 500-as bajnokság megrendezésekor. A pompás időzítés mellett e helyütt említendő, hogy e szűk kategóriában eleddig nem talált legyőzőre a Sierra, aktuális Nascar szimulátorával már évek óta piacvezető. Az elmúlt év novemberében ugyan akadt egy kihívó az EA Sports személyében, de a Nascar Thunder 2003 névre keresztelt programjuk még csak megközelíteni tudta, és nem fölmúlni a Papyrus programozóinak munkáját.

A Sierra divíziójához tartozó Papyrus Racing Game, nem árulva zsákbamacskát, már a kezdetektől fogva nyíltan beismerte, hogy az engine vonatkozásában ezúttal nem kezdett komoly fejlesztésekbe. A tavaly elismerő fogadtatásra talált Nascar Racing 2002 Season grafikájához (mely egyéb iránt a Nascar Racing 4 motorjára épült) ezúttal szinte alig kellett hozzányúlni a programozóknak. Természetesen azért apróbb ráncfelvarrást eszközöltek a készítők, így például tovább dolgoztak a környezet részletességén, ami sokszínűbb és gazdagabb lett elődjénél, illetve a régit mellőzve a programozók új napfény effektet készítettek. Sőt, az NR2003 Season-ben már a piszok és az olajfolt is animálódik a kocsik szélvédőjén. A látványvilágban lényeges különbséget még a boksz utcában láthatunk, ahol ezúttal több szerelőt és feliratot, sőt még szervizautókat is találunk. A grafikai tuning tehát ezúttal nem olyan szembeötlő, mint a 2002-es program és a Nascar Racing 4 között volt anno. E megállapítás jobbára igaz a szimulátor többi komponensére is, így például a programozók javították ugyan az AI játék közbeni viselkedésén, de a különbség itt sem túl markáns, már csak azért sem, mivel már az előző részben sem volt probléma vele. A géprutin már a Nascar Racing 2002 Season-ben is az általunk meghatározott nehézségi szintnek megfelelően teljesített. Valódi újdonság viszont – bár ez már véleményem szerint tényleg csak a fanatizmus szintjén számít nagy dolognak –, hogy a Sierrának ezúttal sikerült megállapodnia a Goodyear gumigyártóval, továbbá a Data és a Jasper Motorsporttal, hogy a programban a cég illetve a csapatok legfrissebb műszaki adatai és beállításai szerepeljenek.

Tekintettel arra, hogy kis hazánkban a NASCAR nem túl ismert, bár a jó minőségű műholdas közvetítéseknek hála egyre népszerűbb technikai versenysportnak számít, az alábbiakban röviden tekintsük át, hogy miből is áll e játékban alkalmazott alapvető szabályok rendszere.

A bajnokság 23 kupából áll. Minden kupa, azaz verseny 4 szakaszból tevődik össze, melyek a következők: teszt, kvalifikáció, specifikáció és tényleges verseny. A teszt lényege, hogy megismerjük a

pályát, megtaláljuk annak optimális íveit, kikísérletezzünk a legjobb autó-beállításokat. A kvalifikáció során egy nem mért felvezető kör után két gyorskör közül a jobbik eredmény alapján szerzünk rajthelyet magunknak. A specifikáció alatt tovább finomíthatjuk járgányunk beállításait, továbbá meghatározhatjuk a számunkra alkalmas boksz taktikát is.

A NASCAR versenyeken a rajt „gördülő” típusú, azaz minden kocsi mozgásban van már az első versenykör megtétele előtt. Az ezt megelőző felvezető körben tilos előzni, a rajt a felvezető kocsi távoztával a zöld zászló megjelenésére indul. A versenyt az nyeri, aki a lehető legrövidebb idő alatt teljesíti az előre meghatározott számú versenykört. A NASCAR alatt viszonylag gyakoriak a kisebb nagyobb koccanások, csoportos ütközések, melyeket követően a pályán azonnal megjelenik a felvezető autó. Ilyenkor a pillanatnyi sorrend szerint kell a felvezető mögé beállni. A felvezető kocsis körök alatt előzési tilalom van. Az ilyen, sárga zászlós körök azonban beszámítanak a versenybe. Sárga zászló alatt a boksz utcára ki lehet jönni, sőt ilyenkor érdemes, hiszen a visszatéréskor a balesetkor kijelölt helyezés szerinti pozícióba kell visszaállni. A bokszutcában csak meghatározott sebesség alatt lehet közlekedni, ami kupánként eltérő is lehet. A bokszutcából való visszatéréskor tilos azonnal a pályára térni, erre csak a pálya belső ívében kialakított gyorsítón szerzett kellő sebesség elérése után van mód, melyről a csapat tájékoztatja pilótáját.

Ami a vezetéstechnikai javaslatokat illeti, most következzék a legfontosabbnak ítélt 10 PC Gurus szaktanács:

1. Ne legyél túl gyors – itt a padlógáz nem old meg mindent.
2. Használd a számodra legjobbnak ítélt nézetet; válogathatsz bőven az öt felkínált közül.
3. Kanyarodáskor ne mindig a féket használd – van motorfék is a világon.
4. Finom mozdulatokkal vezess, mert a szögletes, hirtelen kormánymozdulatok garantált ütközéssel járnak.
5. Tanuld meg a pályákat, mert a játékban nincs két egyforma.

6. Kezdetben fogadd el kocsid gyári beállításait; ráérsz finomhangolni, ha már kitapasztaltad járgányodat.
7. Kövesd csapatod tanácsait, hiszen ők csak segíteni akarnak.
8. Figyeld az autó műszereit, különösen a benzinmutatót.
9. Használj erő-visszacsatolásos kormányt; mert tévedsz, ha azt hiszed, hogy egy szimulátor kiteljesedéséhez elegendő 102 gomb.
10. Figyeld a zászlójelzéseket; hidd el, a pályabírók nem viccből integetnek.

A Sierra, követve az előző évek gyakorlatát, programját a már megszokott igényességgel és valósághűséggel készítette el, figyelve minden egyes apró részletre. A program szinte hibátlan, így bátran ajánlom megvételre – aki belevág a 2003-as Nascar bajnokságba, biztos nem fogja megbánni. Különben is, lehet, hogy a Forma 1 észak-amerikai megjelenésének példáját követve a nem is távoli jövőben a NASCAR tesz látogatást öreg kontinensünkön, ha másképp nem, legalább a Sierra jóvoltából. Nem árt tehát felkészülni, hiszen így vagy úgy, a verseny már kezdetét vette: zöld zászló, zöld zászló, zöld, zöld, zöld!

NASCAR RACING SZÉRIA

A Nascar Racing első része 1994-ben debütált, amikor Dale Ernhardt – elsőként a verseny történetében – hetedik alkalommal nyerte el a NASCAR bajnoki címét. A „Hawaii” 1995-ös megjelenésekor a Papyrus Racing Games fejlesztői először alkalmaztak online játékmódot versenyautós programban. Ennek tapasztalatai alapján a Nascar Racing 2 1996-ban már egy kiforrott többjátékos rendszerrel került forgalomba, melyet a korát meghaladó részletezettséggel bíró grafika csak tovább erősített. Három évvel később a Nascar Racing 3 új, lélegzetelállító grafikájával tartós népszerűséget szerzett a játékosok körében, így az engine alkalmazásával további három Nascar versenyprogram is megjelent (Legends; Craftsman Trucks Series; Acceleration Pack). A 2001-es évben elkészült Nascar Racing 4 kiadásának időzítése egybeesett a Daytona 500-as versennyel. A Nascar Racing 2002-es része talán az eddigi leglátványosabb grafikával rendelkezett, ami az autók teljes felületének tükröződésében és a környezet minden eddiginél részletesebb megjelenítésében volt tetten érhető. A Papyrus Racing Games közel 10 éves történetét bemutatva láthatjuk, hogy nem feltétlenül válik unalmassá egy jó program, ha a folyamatos fejlesztések révén mind a játszhatóság, mind a megjelenítés területén évről évre meg tud újulni.

C5

93%

grafika 24/25
zene/hang 12/15
játékélmény 38/40
kategórián belül 14/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P-II 450 MHz CPU, 64 MB RAM, 600 MB HDD

ARENA

Nascar Racing 2002 Season 91%
Nascar Thunder 2003 ....79%

HIGHLAND WARRIORS

Fejlesztő: Soft Enterprises **Kiadó:** Data Becker **Web:** www.highlandwarriors.com

William Wallace, miután fellógatták, élve megcsonkították, beleit „közszemlére tették”, és mellékesen végigvonszolták a városon, gondolom, már nem bánja, hogy 700 év után újra a figyelem középpontjába kerül. Végül is felnégyelt testét elrettentő példaként – így jár az, aki a királynak mutogatja a fenekét a harcmezőn –, Anglia nagyobb városaiban tűzték ki. Hasonló fenyítést el tudnék képzelni a Soft Enterprises néhány munkatársán (persze csak virtuálisan), ugyanis fogalmam sincs, hogy miként tudták megbundázni ezt a zseniális fordulatot, és a fél világot átfedő nyálcsorgató információk és képek után hogy merészeltek előjönni ezzel az igencsak középszerű alkotással?

A történelmi szituációk még stimmelnek, valóban négy hadjárat lett, egy a misztikusnak nevezett MacKay klán skót őslakosok elleni klánegyesítő törekvéseiről, egy az angol megszállókról, illetve a Rettenthetetlenből ismerős skót felkelés elő-, és utózöngéit értékelő William Wallace, valamint Robert Bruce tetteit megörökítő sorozatból külön-külön egy-egy. Az aláfestő zene kellemes skót dallamai, a jellegzetes felföldi tájat kísérő dudaszó, valamint a játék saját motorjával kergetett ingame bejátszások, hozzákeverve a csipetnyi ír és skót tájszólást igényesen alkalmazó narrációt, bár elementálisnak nem nevezhető, de komoly inspiráló erővel bírnak. Néhány kisebb poén, például nek okáért III. Alexander, és az angol lovasság találkozása után elejtett párbeszéd a király tragikus „lovasbalesetéről” egészen tűzbe hozott, miközben kibontakozott eme klasszikus RTS, ám véleményem szerint mindannyian inkább Total War szintű ütközeteket szerettünk volna átélni a humor helyett, olyanokat, mint a Mel Gibson rendezésében celluloidra vitt bravúros győzelem Stirlingnél, vagy a másik véglet, a falkirki csata...

A szemrehányások a mikromenedzsment elemzésével kezdődnek, tulajdonképpen egy iszonyúan lebutított, semmi újdonságot nem tartalmazó, paraszti létből kiinduló bázisépítgetős formula. Az egyetlen pozitívuma, hogy saccra negyedóránként átpördülnek az évszakok nyárból-télbe, és a farmok gabonaellátása megszűnik, ilyenkor embereink visszatérnek a vadászó-gyűjtögető életmód szépségeihez, megfejelve a pályán szabadon legelésző szarvasmarhák mészárlásával. Bizonyára emlékeztek, hogy az egyik bevezetésre szánt újdonság a parasztok specializálódását célozta, és valóban, ha a gyarló jobbágy három percen keresztül fát vág, tényleg brutális erdőmunkássá válhatna 15 aranyért, de azt elfelejtették megemlíteni, hogy a 40-50 felföldi tulokra öt másodpercenként villan be majd az „apuskám, fejlesszél már fel” felirat, és akkor lehet kattogtatni az amúgy is ritkaságszámba menő súlyos nemesfémet pazarolva. Az állítólag automatikus munkakereső szisztéma bár nem hamvába holt kísérlet – hisz mondjuk a bányaépítés után sejtik szegény butuskák, hogy ott fognak megöregedni az érclelőhelyen, és csákányoznak keményen –, de korántsem napjaink legintelligensebb rendszere, mert hát a búzamezők kimerülése után, ha épp fából le vagyunk fogyva, miért várnánk el a farm „késleltetett” újjáépítését, vagy egy szellentésnyi figyelmeztetést?

Az aranyat, fát, követ, vasat és kaját letárgyaltuk – mint sejtitek, most jön a militáris rész. A rendszer szintén nem a Nobel-díjasokat célozza: a barakkból lehet előcsalogatni a gyalogosokat, istállóból a lovasságot, fegyverraktárból az ostromgépet, illetve klánonként valami egyéb furmányt a spéci épületekből, például misztikuséknál druida, angoloknál zászlóvivő, skótékhoz dudás dukál, stb. A harc, még ha szelídíteni szeretném is az igazságot, enyhén rush-szagú. A beépített formációkra próbaképp nyomtam néhányat, de mivel kispórolták a Warrior

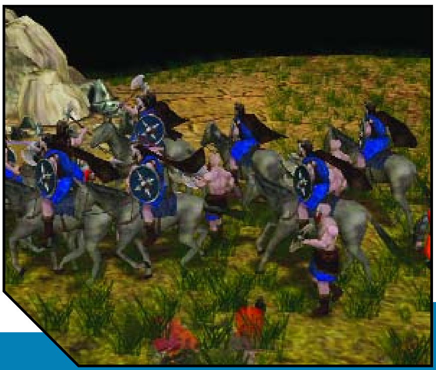
Kings-et jellemző előre kiagyalt, komoly csatára felkészítő helyzeteket, kívülről idétlenül festő bandákban végeztem a mozgósítást. Hajlandó vagyok elhinni, hogy a különböző fejszés, kalapácsos ezermesterek, lándzsások között ódákat lehet zengeni fejlesztői körben a használhatóságról, ám mivel gyakorlatilag 'normál' fokozaton mentés nélkül majdnem végigjátszottam, ezért a tapasztalat mást mond: nehézlovasokra és íjászokra van szükség, vagy épp amit lehet gyártani, a populációs limitet elérve nincs az a harci helyzet, ami megmentené az ellenséget. A skót történelmet kísérő főbb karakterek bevetése csupán az „óvatos" jelzővel gyarapítja a kelléktárat, hisz általában a sikeres befejezéshez a túlélésük elengedhetetlen. A Warcraftos mintára hősökhöz társított skillezést, ha itt látnám először, biztos megkönnyezném, így viszonylag sztoikusan fogadtam a kopf per két stabil képességet. Egyébként az egyik koncentrikus sávban a katonák valamely képességét erősíti, hasonlóan a zászlóvivő és a dudás egységhez (mozgékonyság, motiváció, stb.), míg a másik – manából táplálkozva – a druidák képességeire hajaz, értsd személyre szabott gyorsaságot, esetleg lelki terrort *(Nyakigláb rlz)* kínál, vagy éppenséggel megduplázza a célszemélyt.

Mindenképp kikívánkozik a védelmi berendezések és „magos Déva vára" közti párhuzam – a kőfalak leomlása és a kézifegyverek félelmetes kőhasító képessége szintű vitába most nem mennék bele, de hogy élelmes embereim egyik oldalról féltucatnyian csépelik a figyelőtornyot, másik oldalról pedig egy mezítlábas paraszt röhögve feljavítja, az már nem semmi, és ez így menne az idők végezetéig, ha közvetlenül rá nem szólnánk valamelyik vitézre, hogy „gyíkagyú, azt a reparálóst kalapáljad". Ez az isteni motiváció az ellenfélnél hiányzik, tessék nyugodtan erre építeni a bázis védelmét, három torony és három közelben tébláboló paraszt többet ér, mint a „beton" (bocsi, kolléga ;-)).

A Highland Warriorstól látvány terén vártunk a legtöbbet – mikor elhangzott az a bűvös kijelentés, miszerint akár 200000 poligon fog sikamlósan az arcunkba tolakodni, biz' Isten elhittem. Megcáfolni még most sem tudom, valahogy nem sikerült megszámolni mindet ;-), de a gördülékeny jelzőt azonnal száműztem a szótárból, amikor XP 2000+ és GeF3 vason, 1024*768-as felbontás mellett a játék elkezdett gúnyt űzni a mozgóképekből. Érdekes módon a szabadon állítgatható kamera a legnagyobb zoomnál, talajszinten – ilyenkor szokott máshol csúnya pixelekbe burkolózni a táj – produkálta a legszebb képet, tűéles egységekkel, precízen kidolgozott részletekkel szolgált (mint a skót testfestés és az angol páncél), igaz, azt is elárulta, hogy amíg Nyakigláb őszbe csavarodó Sean Connery, addig William Wallace egy szépség tekintetében erős kihívásokkal küzdő, lecsúszott Mel Gibson. Felülről mindez nem nagyon üt át a nyomi hóesésen, amelynek pihéi nem 3D-ben, hanem mintha a monitor előtt egy külön szűrőn hullanának. A skót vidék végeredményben egészen elviselhető lenne, ha az animációs fázisok – esetlen gyaloglás még az ingame videójokban is, fantáziátlan csépelés, amit közelharcnak bátorkodom nevezni – el nem csúfítanák, egyébként a bagzó mozdulattal támadó ostromtornyoknál bedobtam a törülközőt. Az interfész átszabását takaró külön menüpontért azért jár egy „kreatív vagyok, ide lőjetek" feliratú póló, persze a tili-tolit remélem, később eltérő sémájú lehalászható pakkokkal frissítik.

Most jönne az a rész, hogy elkezdem győzködni a népet, miszerint ez kell a hideg téli napokra; nos, a skót történelmet értő és szerető közönségnek némi fenntartással ugyan, de adhat tömény kétnapos szórakozást, a többiek pedig várják ki a C&C Generalst. Összességében egy zene és talaj közeli élményekben gazdag, amúgy a közepes szintet erősen feszegető RTS-sel hozakodott elő a Data Becker, amelyben semmi extra nincs; tulajdonképpen inkább visszafejlődés a piacon, hisz a látvány mellett ma már valamiféle mélyreható tartalom vagy gazdasági extra, netán taktikai újítás nélkül ritkán áll elő bármelyik fejlesztő. Hát itt a cáfolat, ha mégis…

Tika



65%

grafika 21/25
zene/hang 12/15
játékélmény 21/40
kategórián belül 8/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 800, 128 RAM, GEF2 MX, Win98/2000/ME/XP

ARENA

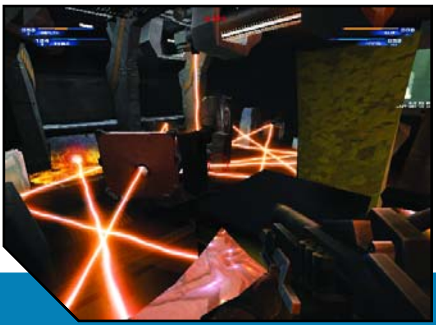
Warriors King.............................90%
Braveheart.................................78%

UNREAL 2: THE AWAKENING

Fejlesztő: Legend Entertainment **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.unreal2.com

Megjelent az Unreal 2. Ez a párszavas mondat meglehetős felbolydulást váltott ki január végén. Egy klasszikus sorozat újabb darabjától joggal várhatunk el efféle hatást. Ha visszaemlékszünk, akkor 1998-ban, az első rész megjelenésekor korántsem volt ekkora várakozás. Akkor az Epic majdnem a teljes ismeretlenségből tört fel a csúcsra, és adta fel a leckét a csúcson addig egyedülálló Quake sorozatnak. Azóta eltelt öt év, jó pár Unreal játék, és már régóta nem volt titok, hogy készül a második rész, mégpedig a témában meglehetősen jártas Legend Entertainment fejlesztésében. Az ősszel megjelent Unreal Tournament már körvonalazta, mit tud ez a grafikai motor, de még szebbet ígértek. Számos promóciós kép és bemutató után végül elérkezett hozzánk, megkaparintottuk, végigjátszottuk – és végül, de nem utolsó sorban megalkottuk ezt a leírást, ami csupán arra hivatott, hogy bemelegítőnek szolgáljon azoknak, akik még csak ezután ülnek le vele játszani.

Egy belsőnézetes akciójátéknak több alappillére is van: grafika, interaktív környezet, történet és a fegyverarzenál. A játékélmény gyakorlatilag ezeknek az alapoknak az összegyúrásával keletkezik. A történetről nincs mit írnom, hiszen a több oldalas végigjátszás részletesen taglalja ezt a témakört is. Így aztán kezdeném azzal, ami a játék legnagyobb erőssége. Ez pedig nem más, mint a grafika. A játék természetszerűleg az Unreal-motor legújabb verzióját használja, ami a már említett Unreal Tournament 2003-nak egy még tovább fejlesztett változata. Erre szükség is volt, hiszen ebben az esetben csak egyjátékos mód szerepel a választékban, így sokkal fontosabbak a grafikai hatások, mivel a játékosok nagyon figyelnek erre a játék közben. Többjátékos programoknál nem árt a jó grafika, de fontosabb a sebesség, a csapatjáték minősége és a kiegyensúlyozottság. Amint betöltjük az első pályát, igencsak csodálkozni fogunk, hiszen eddig nem látott kidolgozottsággal jeleníti meg a program a hatalmas külső területet. Azon manapság már nem is csodálkozunk, hogy a ki-be menet észrevétlenül történik.



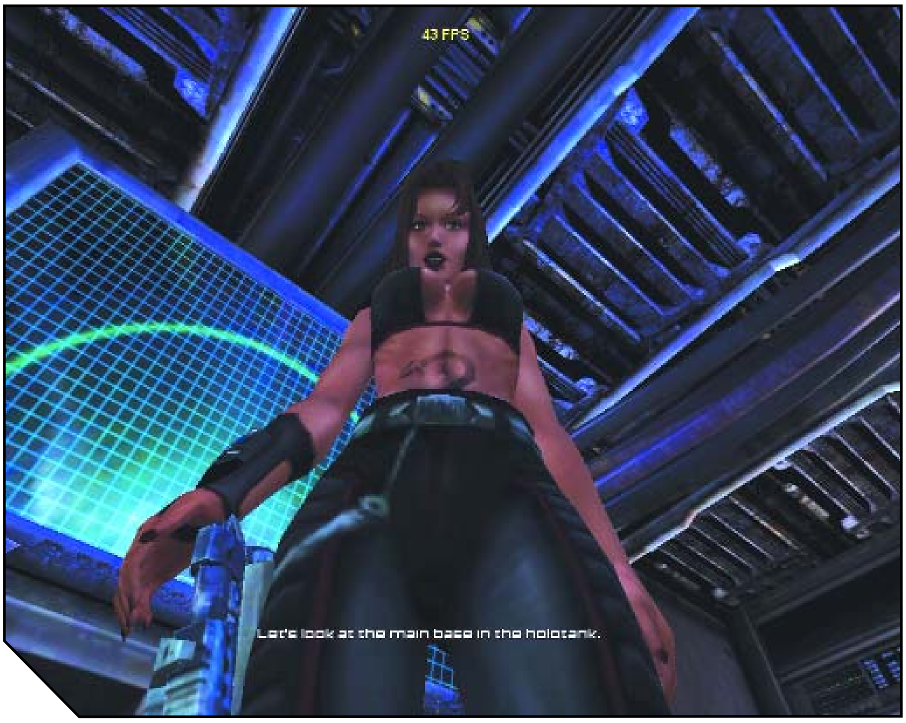
De ami a legfontosabb, hogy a csillogó-villogó felületeken és a DirectX 8.1 hiper effektusain túl van mit megjeleníteni. Azaz maguknak a pályáknak a tervezése is nagyban hozzájárul ahhoz a képhez, ami végeredményben eljut hozzánk. A katonai bázisok szögletes vonásai szándékosan elütnek a környezettől, ugyanakkor az őslakosok által készített épületek szinte beleolvadnak a tájba, a legkisebb mértékben zavarva meg annak harmóniáját. A tervezők nem fukarkodtak bámulatos formákkal, számos ilyen objektum külön építészeti tanulmány lehetne: merész formák, hajlított falak, ismeretlen funkciójú, emberidegen helységek. Hihetetlen a változatosság, a tízen felüli pályákon nem találkozunk ismétlődő formával vagy motívummal. Minden bolygónak más és más hangulata van, más és más környezettel, élővilággal rendelkezik. Ha belegondolunk abba, hogy mint emberek, egyetlen bolygón élünk, akkor igazán csodálhatjuk a készítők fantáziáját. Minden bolygónak saját élővilága van, saját állatfajokkal, növényzettel, vagy éppen kopár pusztasággal. Ez nagyon nagy hatással van játékunkra is! Emberközelibb területeken biztosabban haladunk előre (pedig nem kellene :-), míg idegen helyszíneken minden sarok mögött ellenséget sejtünk. Nagy tudással játszanak érzékeinkkel a játék teljes hosszában. Ezzel szorosan összefügg az a háttérzene, ami csak erősíti a feszült hangulatot. Néhol erősebben, néhol teljesen hallhatatlanul, de mindig jelen van. Lehet, hogy észre sem vesszük. A fák zúgása, az állatok bömbölése meg jobban valódivá teszi a grafikai elemekkel felépített környezetet.

GRAFIKAI TUNING

Az Unreal 2 kétségkívül grafikailag a legfejlettebb játék. Ennek azonban megvan az ára. A megadott követelmények ugyan irányadóak, de GeForce 4 alatt nem érdemes magasabb felbontásban tolni. Mivel a motor teljesen hasonló az UT2K3-hoz, ezért az Unreal2.ini-ben kotorászva a következőket javallott beállítani 64+ MB-os videokártyákon a sebesség növekedéséhez. Természetesen a kinézet picit rosszabb lesz. Másik dolog, hogy mindezeket csak saját felelősségünkre állítsuk át, ha valami gond van, állítsuk vissza az ott talált értéket.

UsePrecaching=True
UseTripleBuffering=True
UseCubemaps=False
UseCompressedLightmaps=True
CacheSizeMegs=64
MinDesiredFrameRate=30.000000

Mindezek nem biztos, hogy szükségesek, mivel a játékon belül is részletesen lehet állítani a dolgokat. Ha ott már nem tudunk mit bűvészkedni, akkor nyúljunk ehhez. Még egy jótanács: keressünk a neten kimondottan U2-höz kapcsolódó tweak-eket, vagy vegyünk egy Radeon 9700 pro-t...



A fegyverarzenált is nagyon jól sikerült összehozni. Nincsen több tucat fegyver, de ami van, azt tökéletesen eltalálták. Egyiket sem nélkülöztem, mindnek megvolt a maga ideje és helye. Fegyvereinket két csoportba lehet sorolni. Egyik csoport az alap katonai felszerelés, ilyen pl. a rakétavető, gránátvető, mesterlövészpuska, assault rifle és a lángszóró. A másik csoportba azok tartoznak, amiket ellenfeleinktől szerzünk be: shock lance, dakkar, singularity cannon, stb. Ami a legszebb, hogy ezeket sem egyszerűen felvesszük és használjuk, hanem először fegyverszakértőnk kezei közé kerül, aki átalakítja azokat. Ugyanez igaz a katonai fegyverekre is. A játék folyamán folyamatosan fejlődnek, ahogy az egyes idegen technológiákkal felspécizi őket szakemberünk. Nagyszerű ötlet, csak győzzük követni a fejlődést! Ennek érdekében minden küldetés előtt beszélhetünk vele, és részletes információt kérhetünk tőle. Így nincs is igazán szükség arra, hogy itt többet írjak a fegyverekről, hiszen minden információ kéznél lesz a játék során.

Minden csillogás és villogás ellenére a játékélmény fontos része az, hogy ellenfeleink milyen kihívást jelentenek számunkra. Ennek eltalálása nem könnyű feladat, és a bétatesztek jó része ezen a téren folyik. Az Unreal 2-nek könnyű a helyzete abból a szempontból, hogy csak egyszemélyes küldetésmód szerepel a repertoárjában, ugyanis ebben az esetben a szörnyek mindig egy adott helyen élednek fel, ami mozgásuk programozását nagyban megkönnyíti. A helyzet az, hogy az Unreal 2 jóval több ennél, mert elég jóra sikerült a mesterséges intelligencia megalkotása. Két részre lehet bontani ezt a fejezetet, ugyanis van az idegen lények gondolkodása, és van az embereké. Az előbbiek jóval kiszámíthatóbban viselkednek, ami inkább korlátozott fegyverhasználatukból ered, semmint butaságukból. Az külön jó pont, hogy egy hierarchikus rendszer figyelhető meg értelmük terén is. Emberi ellenfeleink nem rohannak ész nélkül, és ami a legfontosabb, nem ugyanazt csinálják, akárhányszor is töltjük vissza mentett állásunkat. Fedezéket keresnek, majd onnan kikandikálva lőnek meglehetősen pontosan. Ha van rá módjuk, fegyvereiket váltogatják, így meglepően hatékonyak tudnak lenni. Összességében az Unreal 2-ben található ellenfeleink nagy kihívást jelentenek vagy gyorsaságukkal, tömeges megjelenésükkel, vagy pedig pontosságukkal és technikájukkal. Mindezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy végig kapaszkodnunk kell, ha versenyben akarunk maradni velük, melynek főcélja, hogy élve megússzuk.

Rövid összefoglalónk végére jöjjön az a rész, ami a leggyengébb a játékban. Azt azonban előrebocsátom, hogy nem a szokványos mércével mérve. Ez a gyengeség pedig a történet, illetve a küldetések. Az ilyen típusú akciójátékok egyik legnagyobb baja, hogy erőteljesen sablonokra építkeznek. Ez ebben az esetben nem teljesen igaz, hiszen számos új fordulat található a játékban, de sajnos ugyanennyi, ha nem több rész emlékeztet valamire, ami már megjelent ebben az univerzumban. Ez természetesen abból következik, hogy már minden jó dolgot kitaláltak. Azt azonban el kell ismerni, hogy nagyon korrektül és profin van felépítve a cselekmény. A küldetések pedig megfelelő változatossággal rendelkeznek. Nem unatkozunk. Mivel a játék a hét ősi tárgy megszerzésére irányul, ezért néha érezhetjük a hasonlóságot az egyes küldetések között, de a helyszínek annyira változóak, hogy ez játék közben nem hiszem, hogy felmerülne bárkiben is. Ami nagyon jó pont és sokat erősít ezen a területen, az a lehető legtöbb NPC, azaz nem játékos karakter szerepeltetése. Technikusok, kutatók és katonák állnak rendelkezésünkre küldetéseink végrehajtásában, akiknek saját akaratuk van. Gyakran kell külön kéréseiket teljesítenünk, hogy ők is segítsenek. Amint láthatjuk, ez a szekció nem gagyi, csupán azért lett a leggyengébb, mert a többi nagyon erős. Sok program örülne, ha fele annyi ilyen elem szerepelne benne, mint amit itt találunk.

Sajnos elfogyott a cikkre szánt két oldalacska. Amint látjátok, még sok-sok oldalt lehet írni a témáról. Ez nem is csoda, hiszen magának a grafikai- és egyben játékmotornak a kitárgyalása is meglehetősen hosszú. Ne felejtsük el azt sem, hogy az Unreal 2 egy alap, egy kiindulópont, amiből, vagy aminek segítségével számos új játék fogja kinőni az említett betegségeket. Ami nagy pozitívum, hogy ez az alap egyben egy olyan minőségi fogalommá vált, aminek neve a közeljövőben még sok hasonlítgatás során fog felmerülni. Egy biztos, az Unreal 2-vel öröm játszani, ügyesen végigmenni a pályákon, vagy egyszerűen csak nézni, ahogy minden egymással összhangban működik.
Egy technikai csúcs, ami erősen vázolja a jövő lehetőségeit. Folytatásban biztos vagyok – kérdés, hogy mikorra jelenik meg. Addig itt van nekünk az alap Unreal, hiszen most már ezt kell alapnak neveznünk. GG, HF

Ch00ler

96%

grafika	25/25
zene/hang	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás [video]

MINIMUM GÉPIGÉNY

P3 733 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2 MX 32MB

ARENA

Unreal 91%
Return to Castle Wolfenstein 94%

PORT ROYALE

Fejlesztő: Ascaron **Kiadó:** Ascaron **Web:** www.ascaron.com

Bizonyára sokan voltak már úgy vele egy-egy történelmi film láttán – melyben többárbocos fregattok vívták tengeri csatájukat az ádáz kalózokkal –, hogy „de szerettem volna egy kicsit abban az időben élni". Szerencsére a technika fejlődésével lehetőségünk van egyfajta virtuális időutazásra számítógépünk segítségével. Az Ascaron fejlesztőgárdájának hála pedig már nem először tehetjük ezt meg, s mostani gyöngyszemük, a Port Royale ismét az 1500-as évek vad tengereire kalauzol el minket.

Ha valaki találkozott a nem is olyan régi játékkal, a Patriot 2-vel, akkor annak a Port Royale nagyon ismerősnek fog tűni. Ez nem véletlen, hisz az is az Ascaron műhelyéből került ki. A játékmenet szinte ugyanaz, mint abban volt, csupán a grafikán javítottak elég sokat. De ne vágjunk ennyire a dolgok elébe, kezdjük az elején.

A Port Royale egy kereskedelmi stratégiai játék, melyben a pénz a tét , s mint tudjuk, a pénz hatalom; ám emellett területeket kell elfoglalnunk, tengeri csatákat kell vívnunk az esetenként ellenséges néppel vagy éppen a kalózokkal. De akár mi magunk is alakíthatunk kalózokat, egy ágyúkkal jól felszerelt hajóval könnyedén juthatunk áruhoz más kereskedő hajók megtámadásával. De ezt nem érdemes annyira túlzásba vinni, mert a végén pénzdíjat tűznek ki a fejünkre. Kezdetben persze csak egy kis hajóval indítunk, amelyen a pár fős legénységen kívül semmi más nem található. Némi tőkével a zsebünkben ezután ki kell építenünk a kereskedelmi hálózatunkat, hogy minél több és nagyobb hajókat vehessünk, s hogy végül a kormányzói székre pályázhassunk.

A játék a felfedezések korába, a 16.-17. századba kísér el minket, hogy a négy európai ország képviselete közül választva mi magunk is kivegyük a részünket az új földek kincseinek kiaknázásából. A fiúk azért utánanéztek a dolgoknak a történelemkönyvekben, és természetesen a négy nép valóban a felfedezéseiről volt híres abban az időben, ők pedig a spanyolok, a franciák, az angolok és a hollandok. Sajnos nincs akkora különbség a népek között, mint azt elvárná az ember egy hasonló kaliberű játéktól, de ezt a hiányosságot elnézzük nekik pár órányi játék után. A küldetés részt elkezdve jó, ha figyelmesen elolvassuk (és hallgatjuk) a tutorialt, mert e nélkül elég nehéz lesz nekifogni a játéknak, mivel annyi lehetőség van, hogy rögtön a bőség zavarába kerülünk. Igaz, az elején nincs más dolgunk, mint figyelni a környező városokban az áruk árfolyamait, és azt, hogy miből hol van hiány, majd egyik helyen megvenni olcsón a terméket, majd ahol szűkölködnek belőle, borsos áron el lehet adni. Nekem ennél a résznél csak az hiányzott, hogy nem nagyon lehet alkudozni, el kell fogadni azt az árat, amelyet kínálnak. A másik pedig, hogy nagyon gyorsan változnak az árak, így mire hajóinkkal eljutunk a kívánt helyre, lehet, hogy mi járunk rosszul.

Amikor anyagi helyzetünk már megengedi, elkezdhetünk terjeszkedni, és más városban is megvetni a lábunkat, azaz saját raktárakat kell elhelyezni a városokban, hogy aztán hajóink ezekbe hordják a cuccokat, ahonnan pedig akkor adhatunk túl rajta, amikor csak akarunk. Egy-egy várost úgy tudunk még megnyerni magunknak, hogy adományokkal

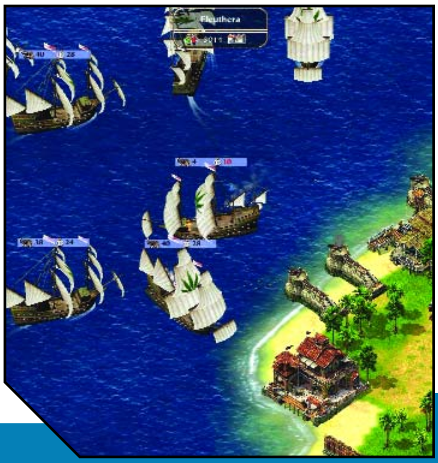
látjuk el a helyi polgármestert, illetve az Isten képviselőit, a papokat. De megbízásokat is elvállalhatunk némi anyagi ellenszolgáltatásért, mint például körözött kalózokat kaphatunk el. Ám szerintem nem nagyon éri meg a fáradtságot, hogy egy hajót keressünk vagy üldözzünk a tengeren, mert jóval többet bukhatunk anyagilag, mint maga a fejpénz, ha nem a kereskedelemmel foglalkozunk. Mindenesetre mégis megéri a fáradtságot, ha másért nem is, mert a tengeri ütközetek nagyon jól kivitelezettek, már ha mi magunk akarjuk lefolytatni a küzdelmet – ugyanis egy úgynevezett gyorsharccal is elintézni a dolgot. Ami azt jelenti, hogy program csak a legénység számának fogyását mutatja, és kiszámítja a két flotta erősségéből, hogy melyik az esélyesebb a nyerésre. De szerintem jobb az ilyesmit magunknak elintézni, mivel nem láttam még olyan játékot, amiben ez tökéletesen működött volna, és itt sincs ez másképp. A tengeri csata teljesen 3D-s, a hajók a képernyő két szélén sorakoznak fel, és a beépített szünetfunkciónak köszönhetően be tudjuk állítani, mit tegyenek hajóink, mikor megindul az ütközet. Ágyúgolyót változtathatunk, vagy éppen megcsáklyázhatjuk az ellenséges hajót, a küzdelem végkimenetele csak rajtunk áll.

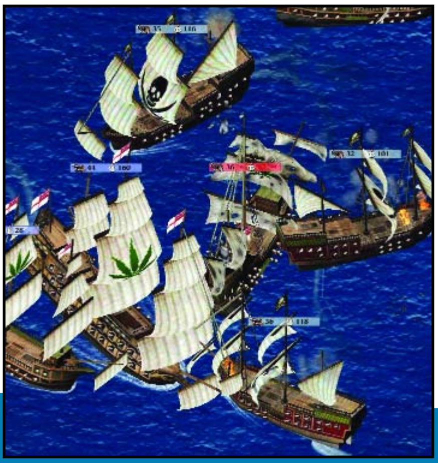
A küldetés módban sajnos nem választhatunk népet, a spanyolok oldalán kell nekivágnunk a játéknak, majd építgetnünk birodalmunkat. Amikor már biztos háttér van mögöttünk, azaz jó nagy flottával rendelkezünk, és kiépített hálózatunk kitűnően működik, elkezdhetünk erőszakosan is területeket foglalni. Persze először mindig meg kell próbálni békés, diplomáciai úton elintézni a dolgot, ami kevesebb veszteségbe is kerül, mint egy esetleges háború. Ezt csak azért mondtam, hogy lehetőség van városok megtámadására is hajóinkkal, ám a kikötők általában el vannak látva védelemmel, így csak nagyon erős hajókkal érdemes nekivágni.

Hogyha meguntuk esetleg az egyedüllétet, vagy esetleg az egyeduralmat, akkor próbáljuk ki a játékot barátainkkal, vagy az Interneten keresztül a világ másik végén lévő hatalomra éhes emberekkel. Ilyenkor ugyanúgy, mint a single módban, választanunk kell nemzetiséget illetve képzettséget (a lehetséges három közül), majd irány a csata. Itt akár szövetséget is köthetünk, vagy éppen ellenkezőleg, hadat üzenhetünk legjobb barátunknak, internetes ellenfeleinknek.

Alapjában véve a Port Royale egy jól kidolgozott játék, már ami a kereskedelmi részét illeti, de némi idővel és több figyelemmel kijavíthatták volna azokat az apró hibákat, amelyek becsúsztak a játékba. Szerencsére a német verzió hamarabb jelent meg, mint bármely más verzió, így most az Ascaronnál várják a visszajelzéseket, hogy az angol verzió tartalmazza már a javító patcht is. Persze ez csak a „fizikai" problémákat fogja megoldani, mint a gyakori kilépés az asztalra, a játékbeli hiányosságokat nem fogja kezelni. Csak igazán fanatikusoknak tudom ajánlani, és időmilliomosoknak, mert a Port Royale nem egy kétórás egyszerű játék, teljes odafigyelést igényel, ha fel akarunk jutni a csúcsra. Ha valaki nem játszott hasonló játékkal eddig, annak nem nagyon tudom ajánlani, hogy most kezdje el a Port Royale-lal, mert unalmasnak fogja találni. Ám aki képes többheti hidegélelemmel maga mellett belemélyedni, annak hihetetlen élményt nyújthat.

Crowie





89%

grafika	23/25
zene/hang	11/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB videokártya

ARENA

Seadogs 84%
Patriot 2 ....80%

HISZI A PC

AVAGY AZ IGAZSÁG FIKTÍV, A VALÓSÁG SZUBJEKTÍV

A befektetők legnagyobb örömére (bizonyára sokan tenyésznek forinterős kis hazánkban) folytatjuk kissé gyermeteg címmel megáldott rémhírkeltő rovatunkat, bár e hónap főként a „valóban” megdöbbentő folytatások és bukott projektek, illetve fejlesztőcégek (!) jegyében telt el – de persze némelyik szorosan kapcsolódik az előző számunk megtorlásokról szóló karakterrengetegeihez (lásd Los Angeles-i leszámolások).

A legutóbbi ilyen sajnálatos eset Vancouverben történt, méghozzá ismét egy kiélezett Counter-Strike meccset követően. Christian Kwee egy 17 éves diák átlagos mindennapjait élte egészen addig, míg egy netkávézóban eltöltött éjszaka során ellenfele megunva a folyamatos vereséget pisztolyt nem rántott, s minden különösebb kétség vagy bűntudat nélkül könyörtelenül le nem lőtte...

Az ázsiaiak sem panaszkodhatnak (talán kissé bizarr dolog élni e kifejezéssel), bár ott a szigorúbb fegyvertartási törvények folytán inkább csak a mániákus játékszenvedély ér ily csúfos véget. Hong Kongban például egy 28 éves fiatalember tért be egy internetkávézóba, hogy egy könnyed Diablo 2 túrával vezesse le a mindennapi stresszt. Sajnos azonban lazítása során olyannyira belefeledkezett a programba, hogy mindössze 6 órányi folyamatos játék után szervezete végleg felmondta a szolgálatot.

Talán ettől (is) félnek a Seattle-i polgárok, hiszen az ottani szülői munkaközösség panaszt tett a helyi tömegközlekedési vállalatnál, mivel a buszokon GTA programokra buzdító reklámcsíkok terpeszkedtek, s a rendőrgyilkosságokban, kéjhölgyekben és egyéb erkölcsi normákba ütköző gyalázatos jelenetekben bővelkedő játék valamiért érzékenyen érintette a meglehetősen visszafogott reklámelveket valló lakókat (mindenkor egy emberként szólaltak fel a dohányt, az alkoholt, valamint a felnőtt filmeket propagáló hirdetések ellen). Enyhén utópisztikus egy hely, de legalább ilyen is létezik.

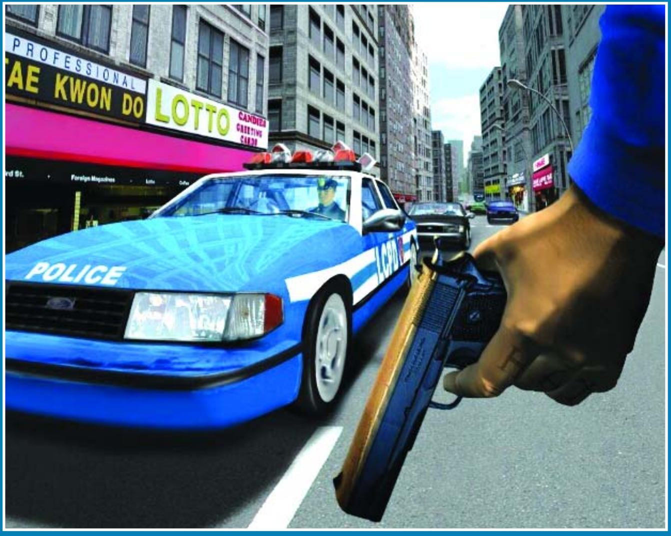
Hollandiában azonban egy valódi túlkapás érhető tetten, mivel ott egy homoszexuális lap szerkesztője követelte a még meg sem jelent Postal 2 betiltását, lévén nem tudta feldolgozni a játék azon jelenetét, amelyben a jámbor főhős lángszórójával egy meleg férfiút részesít hasonlóan meleg fogadtatásban. A vád azonban meglehetősen gyenge lábakon áll, tekintve, hogy az újságíró szexuális diszkriminációra hivatkozik, holott a játékban nemcsak homo-, hanem heteroszexuálisokat is ki lehet végezni embertelen körülmények között. (Az összes többi first person shooter heteroszexuális poligonbabáiról nem is beszélve...)

Ha már a pszichopata hajlamot idéző Running with Scissors fejlesztőgárda örökbecsű görcsoldójáról beszélünk, érdemes megjegyezni, hogy az alkotók úgy kívánják kikerülni az előző számunkban taglalt áprilistól hatályos EU-törvényt, illetve betiltásának kockázatát, hogy már márciusban a boltok polcaira tolják – az alatt az egy hónap alatt meg úgyis elkapkodják a habzó szájú félőrültek.

Elrettentő példákért persze nem kell a szomszédba mennünk, időnként itthon is meglehetősen forró a talaj. Január közepe táján például a bíróság a Philos Laboratories volt ügyvezetőjét, Vámosi Zsoltot illegális szoftverhasználatért első fokon egy év letöltendő szabadságvesztésre ítélte. Az ítélet meghozatala során enyhítő körülményként figyelembe vették, hogy Vámosi Zsolt az ítélethirdetést megelőzően a kárt peren kívül 4 millió Ft értékben megtérítette. Mivel az ítélet nem jogerős, a védelem fellebbez, Vámosi Zsolt álláspontját pedig az alábbi boxban mellékeltük.

Ugyancsak aggasztó hír (de ezek után csak kibírjuk valahogy), hogy a Mad Dog Software és Splash Damage közös Wolfenstein projektje, az Enemy Territory már biztosan nem fog kiegészítő lemezként az arcunkba tolakodni, mivel az id software és az Activision elégtelennek minősítette az eddig elkészült kódrengeteget. Az egyjátékos módnak tehát búcsút mondhatunk, ellenben a multiplayer részéről nem mondtak le, mi több, ingyenesen letölthető lesz majd a hivatalos honlapról.

Sajnálattal kell közölnöm, hogy a valósidejű stratégiák atyja, a Westwood Studios (Dune 2 ugyebár, jóllehet sokak szerint e megtisztelő címért Peter Molyneux van versenyben egy bizonyos Populousért) bezárja kapuit. Való igaz, e lépés oly nagy mértékben nem érinti a céget, elvégre az eredeti gárda tagjai már réges-rég kiváltak a csapatból (meg is látszott a C&C sorozaton), és különben is, tulajdonképpen csak annyiról van szó, hogy az egész



Vámosi Zsolt levele

2003. január 13-án több internetes hírmagazinban és más sajtóorgánumban megjelent a BSA sajtóközleménye „Egy év letöltendő börtön szoftverkalózkodásért” címmel.
Ezúton levélben foglalom össze gondolataimat az üggyel kapcsolatban.
– 2002. május óta nem dolgozok a Philosban, jelenleg kereskedő vagyok egy kis cégben.
– valóban, baráti és családi kölcsönökből az ítélet előtt megtérítettem a teljes kárt a cég helyett.
– az ítélettel kapcsolatban az a véleményem, hogy méltánytalannak találom az 1 év letöltendő börtönbüntetést jogosulatlan szoftverhasználatért egy olyan országban, ahol sokkal súlyosabb cselekményekért felfüggesztett büntetéseket szabnak ki.
– nem örülök annak, hogy az esetemet precedensnek tekintik, és hozzám hasonló munkakörben dolgozó adófizető állampolgárokat megfélemlítenek.
Mindenképpen visszautasítom azt, hogy szoftverkalózként bélyegeznek meg, összességében a Philos Entertainment több mint 35 millió forintért vásárolt szoftvereket az elmúlt években.
Adófizető állampolgár vagyok, nem bűnöző!
üdvözlettel,

Vámosi Zsolt

pereputty a C&C: Generalst jegyző EA Pacific-kel karöltve átköltözik Los Angelesbe, hogy ott a Medal of Honor alkotóival egybeolvadva egy nagyobb stúdióba tömörülhessenek. S hogy miféle játék várható majd egy ilyen elit korcstól? A német Gamigo.de szerint egy Red Alert 3 (vagy ahogy ők mondják önelégülten, Alarmstufe Rot 3) sem elképzelhetetlen...

Nem járt ilyen jól a Rage. Az évek során benyelt veszteségei ugyanis végleg felőrölték tartalékaikat, ezzel felkínálva a nagy múltú cég halálának szomorú, ám nagyon is valóságos alternatíváját. Hasonló sorsra jutott a Sunstorm Interactive. A brazil szappanoperákkal egyenértékű Deer Hunter sorozattal magát megszedő stáb február elején szintén az elmúlás képzeletbeli öltözékébe lett kénytelen átvedleni. Könnycseppet mindenesetre nem hullatunk érte, bőgjenek a szarvasok utána, ha akarnak...

Könnyfakasztó (ál)hírünk van viszont a Heroes of Might and Magic V-ről, Retee ugyanis néhány gyilkos szóvirágra lelt az Internet mezején. Igaz, olasz és orosz nyelveken, így legfeljebb csak a kérdések és válaszok között tudtunk különbséget tenni... Külön bejáratú oknyomozó riporterünk az igazság kiderítése érdekében küldött is egy levelet a fejlesztőknek ez ügyben, ám hiába állítottunk fel 3 hétig állandó ügyeletet a mailserver mellett, csak nem érhettük tetten a választ – így mindezek igazsága csupán az alantasnak mondható pletyka szintjére korlátozódik.

Hasonló a helyzet a Raven Software first person shooterének, a Jedi Knight: Jedi Outcastnek a folytatásával, ugyanis az Activision egyik pénzügyi megbeszélésén a Jedi Knight 3-ról pusmogtak. Ennek ellenére egyik cég részéről sem kívánta senki kommentálni az esetet, hiába ERŐsködtek a szóbeszéddel alaposan felzaklatott újságírók.

A Hitman 3 azonban nagyon valószínű, hogy majdan a boltok polcain fog pózolni, köszönhetően a 2. rész pénzügyi sikerének (az első eladási statisztikái minden tökéletessége ellenére a küszöböt nyaldosták). Mi több, úgy néz ki, film is készül belőle, remélhetőleg a Tomb Raider eposzi mélységű történetén túlmutatva...

Végszóként ismét essen szó a hacker-félistenről, Kevin Mitnickről, aki, mint ahogy azt az előző számunkban elrebegtük (5 évet ült és további 2 évig Internet közelébe sem mehetett), büntetése lejártát követően egy biztonságtechnikai céget alapított. A Defensive Thinking szerverét persze azonmód feltörték a lelkes hackerek: egyike csupán heccből, nagyságát bizonyítandó, a többség viszont inkább alá kívánta támasztani biztonsági tanácsadói alkalmazásának létjogosultságát. Na ja, én is minden újságot végigfirkálok, mielőtt jelentkeznék...

Puma

AMERICAN CONQUEST

Fejlesztő: GSC **Kiadó:** CDV **Web:** www.americanconquest.com

Nincs is annál kellemesebb élmény, mint mikor korán reggel a buszon nyomorog az ember, hiszen a legtöbben ilyenkor indulnak iskolába és dolgozni is. Na és persze ne feledkezzünk meg egy külön kasztról sem, nevezetesen a harci mamikról, akiknek bizony gyorsan ki kell jutniuk a piacokra, hogy a friss paprikát, paradicsomot és az egyéb isten haragját megvehessék egy-két forinttal olcsóbban – cserébe némi kellemetlenségért, ami úgysem őket éri, hanem minket. Naná, hogy minket, ki is lenne képes egy üres helyért brutálisabban törtetni, mint ők, ha arról van szó, hogy esik a lepcsánka árfolyama a boltokban? No, de hogy azok az átkos növények jó része honnan is származik, hogy törtek be Európába, azzal talán nincs is mindenki tisztában.

Bármilyen meglepő is, pár évszázada még nem volt általános az, hogy a főfogás mellé csomó zöldséget magunkba tömjünk, majd esetlegesen rágyújtsunk némi füstölnivalóra, hiszen Európában egész egyszerűen nem teremtek meg a szükséges alapanyagok, csak az új földrészen, azaz a paradicsomban, amely a későbbiekben az Amerika nevet kapta.

Ám hiába szerepel Amerika hivatalos megítélése jelenleg a demokrácia fellegváraként, volt idő, mikor az egész földrészt háborúk sora érte, véres, kegyetlen harcok, melyekben az őslakosság szinte teljesen kipusztult, ám a „dicső" hódítóknak is jelentős emberveszteségeket kellett elszenvedniük, sok-sok évtizeden keresztül. A német kiadásban most megjelent American Conquest épp ezen időkbe kalauzol minket vissza, hogy ismét levezethessük a történelmet, vagy akár meg is változtathassuk.

A háborúk kora. A progiban lehetőséget kapunk rá, hogy a kontinens felfedezésétől kezdődően (1492) szűk háromszáz éven át irányíthassuk a történéseket, szinte minden létező fél szemszögéből. Hadjárat módban nyolc küldetés véghezvitelére van lehetőségünk, amelyek mind más korokban játszódnak, így változnak a fegyverek, a viszonyok, és természetes módon a küzdő felek is. Lássuk csak, hogy melyek is ezek: Az első hadjáratot 1492-ben kezdhetjük, azaz Kolumbusszal megérkezünk az ekkor még Indiának hitt földrészre, és létre kell hoznunk egy kolóniát, amelyre a következőkben építhetünk. Ám feladatunk nem egyszerű, mivel az indiánok nem túlzottan rajonganak ötleteinkért, ezért egy újfajta háborús helyzet áll elő, amely a fehéreknél ez idáig nem volt ismeretes, hiszen nem nyílt összecsapásokról van szó, hanem bujkálós, kissé partizánszerű küzdelmekről. Sajnos csak a spanyolok részéről nyomulhatunk, az indiánok nem választhatóak, ám ez amúgy is csak amolyan bemelegítésféle, tehát nem kell búsulnunk. Második hadjáratunkban – ugyancsak spanyol részről – már az óriási Dél-Amerikát kell meghódítanunk az ősi és titokzatos Inka Birodalom ellenében, amely különleges fejlettségével és fanatizmusával már bizony kemény ellenállást fejt ki. Következő „bevetésünk" még komolyabb feladat lesz, és sokkalta izgalmasabb is, hiszen a két óriás: Anglia és Franciaország részéről szállhatunk be az északi rész birtoklásért indított háborúban, amelyben indián szövetségeseik mellett az európaiak már fejlett haditechnikájuk teljes kelléktárát is bevetik a végső győzelem reményében. Végső ráadásként pedig megkapjuk a függetlenségi háborút, amelyet, azt hiszem, nem igazán kell bemutatnom, hiszen jeles történelmi pont, amikor is előtűnt a semmiből az amerikai nép, amely szembeszállt az anyaországgal, azaz a britekkel, és véres győzelemben vívták ki függetlenségüket, megalapítva ezzel az USA-t. Természetesen mindkét fél szemszögéből nekiindulhatunk a háborúnak, ezzel akár komolyan megváltoztatva az egész újkori és legújabb kori történelmet. ;)

Első ránézésre az American Conquest bizony kísértetiesen egy egyszerű, Age of Empires klónra hasonlít, második ránézésre azonban fellelhető benne az eredetiség csírája is. Mentségére legyen mondva, ebben a stílusban már nem sok újat lehet kiötleni a szerencsétlen fejlesztőknek, legalábbis ami az alapokat illeti. A grafika természetesen modern köntösbe burkolózott, ahogy az egy vérbeli 21. századi proginál elvárható, no és persze finomították az irányításon és a részleteken is. Intelligensebbek lettek ellenfeleink és saját alárendeltjeink is, ez bizony Bud Spencer méretű piros pontot érdemel, mert az eddigiekben bizony gyakorta

másztunk volna szívesen a fára, mint elődeink, egy-egy „érdekes" AI megnyilvánulás után.

Na de ne is köntörfalazzunk, hanem inkább lássuk, mitől is döglik az amerikai légy, azaz pillantsunk be kissé a részletek vonzásába. Miután kiválasztjuk a szimpatikus hadjáratot – amelyekben azonban célszerű időrendi sorrendben haladni – röviden vázolják csökkentségünk számára a legfőbb céljainkat, majd némi emberanyag társaságában neki is kezdhetünk a komolyabb munkának.

Ami azt illeti, az egész pálya mibenlétét az határozza meg, hogy van-e közvetlen ellenség a láthatáron, vagy van-e időnk nyugisan építkezni és fegyverkezni. Jó példa erre a legelső pálya, ahol az első partraszállás után fel kell húznunk kolóniánk épületeit, és gondoskodni annak védelméről. A terepen ugyanis rengeteg az indián, akik láthatóan félnek a fehér katonáktól, ám megfelelő távolságból bizony előhúzzák nyilaikat, és megszórják egyedül álló nyugis emberkéinket, sőt: a közönséges munkásokat akár meg is támadják. Persze mit tesz ilyenkor egy ideges hadvezér? Természetesen odairányítja fegyvereseit, akik majd utat hasítanak a pogányok között. Legalábbis ezt tenné, ha lenne értelme. A derék őslakosok ugyanis taktikus módon ahogy fegyvert látnak, egyből menekülni kezdenek, becsalva a tömegbe szerencsétlen fickónkat, vagy ha erre nincs mód, akkor elbújnak. Ugye azt nem is kell mondanom, hogy nem túl kellemes élmény, mikor munkásainkkal építkezünk, de közben még őrjáratokat is kell indítanunk, mivel folyamatosan a tábor közelében tanyázik a gaz ellen. Fura módon, ha központi figuránkkal elkezdünk fehér zászlót lengetni, akkor odamerészkednek, lassan és óvatosan, ám nem próbálnak bántani minket egészen addig, míg mi nem támadunk. Szerencsére azért nem kell mindig mindenre odafigyelnünk, ugyanis lehetőségünk van arra, hogy automatikus parancsokat adjunk ki akár egy csapatnak, akár csak egy személynek. Beállíthatjuk például, hogy minden közelébe kerülő gyanús egyednek nekirohanjanak a srácok, ám lehetünk barátságosabbak is, azaz megvárhatjuk, mi történik, és míg nem döntünk, addig nem húzza elő fegyverét alanyunk. Megfelelő védelmet adhatnak az épületek is, főként azok, amelyek ágyúval rendelkeznek, és tágasságuk miatt amolyan erőd szerepet töltenek be, így már messziről hatékonyan léphetünk fel a betolakodókkal szemben, ők pedig megfelelő fegyverek nélkül nem képesek betörni, bár az ilyen építményekhez rendszerint nem árt némi nyersanyag sem.

Nyersanyag, amely a megszokott sablonos dolgok egyike, azaz vess és arass, vágj fát, bányássz. Igaz, a favágásra amúgy is szükségünk lehet, mivel a sík térség aránylag ritka, márpedig az építkezéshez hely is szükségeltetik, tehát a modern kornak megfelelően pusztítsuk a növényzetet, hiszen el kell hintenünk eme barbár földön a civilizáció morzsáit.

Azt hiszem, érezhető, hogy bár sok koppintott tényezőt is felfedezhetünk kalandozásaink folyamán, ám vannak igazán egyedi jellemzők is, amelyek (na meg a realisztikus történelmi fordulatok) miatt a játék kimondottan szórakoztató és izgalmas tud lenni. Grafikailag sincs okunk panaszra, amit elvárhatunk, azt meg is kapjuk, sőt, egyszerre akár több ezer (!!) egység is alkothat a pályán, azaz minden adott ahhoz, hogy óriási csatákat vívjunk, és ha csak részlegesen is, de átírjuk a történelem fordulatait. Akinek esetleg még ez sem lenne elég, az használhatja a kiváló pályaszerkesztőt, de akár az Interneten is keménykedhet emberi ellenfelek és szövetségesek társaságában. Végső tanácsként pedig csak azt mondanám, hogy aki komálja a real-time stratégia kissé régiesebb, ám gondolkodtatóbb változatát, az ki ne hagyja az American Conquestet, mert nem tudja meg, hogy miből is marad ki...

Retee

85%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450 MHz, 64 MB RAM

ARENA

Age of Mythology 97%
Cossacks: back to war 79%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB FEJLESZTŐCÉGEI

A sors különös kegyéből ismét egy európai fejlesztőcsapat került terítékre. Előző számunkban a Digital Illusion kapcsán már megemlítettem, hogy nem kell a nagy vízen túl születni és tevékenykedni ahhoz, hogy egy játékfejlesztő sikeres legyen. Mai szereplőnk annyiban tér el ettől, hogy ők kiadóként is a legnagyobbak közé tartoznak. Ám ami közös, hogy a DI-höz hasonlóan ők is a hőskorszakból maradtak ránk, és a hozzám hasonló régi motorosok a nevük hallatán ugyancsak bepárásodott szemmel merednek a múltnak ködébe...

CODEMASTERS

1984-ben három angol úriember: Martin Alper, Frank Herman és Alan Sharam megalapítja a Mastertronic céget, és elképesztő offenzívába kezd a játékpiacon. Szinte minden eléjük kerülő játékot megvásárolnak és kiadnak, százas csomagokban terítve portékájukat újságosstandoktól benzinkutakig. Semmit nem konyítanak a játékokhoz, a pénzcsináláshoz viszont igen. A korai években a sikeres játékok jó része két fiatalember, egy testvérpár keze alól kerül ki. David és Richard Darling iskoláskoruk óta írtak játékokat, és házi sokszorosítás után postai úton értékesítették azokat. A suli elvégzése után szerződéses programozók lettek, és nagy szoftverházaknak készítették tovább játékaikat, melyek legtöbbje bestseller lett. Amikor úgy döntöttek, hogy önállósodnak, váratlan akadályt jelentett, hogy a Mastertronic nehezen akarta elengedni őket, hiszen a cég sikereinek jó részét nekik köszönhette. Ám egyszer minden szerződés lejár – 1985-ben a két srác felszabadult, és az év őszén megalapította a Codemasters céget. A kezdetektől egyetlen filozófia lebegett szemük előtt: elkészíteni a legjobb játékokat, és kiadni azokat a lehető legalacsonyabb áron. És rögtön induláskor a szerencse rájuk mosolygott – úgy látszik, a sors tényleg akart tőlük valamit.

Varázslófiúk. Cégüket az 1985. szeptemberi ECTS-en kezdték reklámozni, egy kis standon. Ezen a kiállításon nézelődött egy másik testvér-, pontosabban ikerpár, Philip és Andrew Oliver. Az akkor 17 éves srácok addigra túl voltak már jó pár sikeres játék megírásán, és épp azt vették fejükbe, hogy az egyetem előtt, kihagyva egy évet, megvetik lábukat a piacon, ehhez kerestek új kiadót. Meglátták a Darling-fiúk standját, és megörültek nekik, hiszen itt egy kiadó, akinek vezetői maguk is programozók, és tudják, mi az a játékírás, ami azért akkoriban nem volt jellemző (lásd épp a Mastertronicot). A Darlingok is megörültek nekik, hiszen ismerték addigi tucatnyi játékukat, és tudták, hogy tehetséges srácokról van szó. Ott helyben megállapodtak velük egy Super Robin Hood nevű játék megírásában, egy visszautasíthatatlan ajánlattal: 100 ezer példányos értékesítést, és példányonként 10 penny jogdíjat ígértek – ez 10 ezer font volt, hatalmas pénz! A játék 1985. novemberében került piacra Amstrad CPC-re, hatalmas sikert aratva, és később az összes addigi platformon (Spectrum, C64, Atari ST, Amiga, Nintendo NES) megjelent. Közben a két Darling fiú sem tétlenkedett: megírták, és piacra dobták a BMX Simulatort, mely a világ egyik legnagyobb példányszámban értékesített játéka lett. 1986-ban aztán a szakma által munkatempójuk miatt csak „Wizz Kids" (Varázslófiúk) néven emlegetett Oliver-ikrek kitaláltak egy kedves, kezes-lábas tojást, és júniusban megjelent a Dizzy, a Codemasters egyik korai védjegye, melyből még tíz folytatás készült. A cég a TOP10-es listák élharcosa lett, és elnyerte a legsikeresebb angol szoftverház címet. Innentől kezdve nem volt megállás, olyan címek kerültek piacra, mint a Fast Food, Rockstar Ate My Hamster, Murray Mouse Super-Cop, Ninja Massacre, Olli&Lissa 3, Pub Trivia, Super Tank Simulator, Terra Cognita, és Dizzy mellett egy másik „nagy arc", Seymour kalandjai.

A legnagyobb sikerek persze a szimulátorokhoz kötődnek: Championship Jet Ski Simulator, Cue Boy, Grand Prix Simulator, Pro Boxing Simulator, Professional Skateboard Simulator, Rally Cross, Slicks, Wacky Darts, Wrestling Superstars. És álljon itt még egy név emlékül: David Whittaker, akinek zseniális zenéi nagyban hozzájárultak a Codemasters játékok sikeréhez.

(Az Oliver-ikrek aztán 1993 novemberében Interactive Studios néven önálló céget hoztak létre olyan sikerekkel, mint a Firo&Klawd, a WarGames vagy a Glover N64-re, majd Blitz Games-re változtatták nevüket, emlékezetes művük a Chicken Run – de ez egy másik sztori...)

Első olvasásra is feltűnik, milyen színes a paletta. A két Darling-fiú egyáltalán nem volt válogatós, de hát ekkoriban még nem voltak nagy címekkel, stílusokkal és irányzatokkal kikövezett ösvények, a piac mindenevő volt – de tegyük hozzá sietve: a kezdeti „bumm" után egyre igényesebb is. A Codemasters titka talán abban állt, hogy igyekeztek a lehető legjobban kiszolgálni a vásárlót, az elérhető legjobb audiovizuális megjelenítés mellé nem kevés ötletet, és annál is több hangulatot csempésztek játékaikba – jó példa erre a már említett, felejthetetlen Dizzy-széria. De volt még egy fontos tényező: a srácok éles szemmel figyelték a piacot.

18 év a játékpiacon hatalmas idő. És ha valaki ezen idő alatt nemhogy nem hibázik, de sikert sikerre halmoz, arra azért érdemes odafigyelni. Mai történetünk két szemtelenül fiatal angol srácról szól.

Piacvezetővé váltak a Nintendo-n a Konami és a Capcom mellett, de a C64 rajongói számára is etalonná vált a cég neve. Sőt, amikor 1988-ban az Atari bíróság elé citálta a Commodore-t az Amiga pénzelése miatt, és a 8 bites piac mélyrepülésbe kezdett, az Alternative nevű szoftverház mellett a Codemasters volt a nagy túlélő – ugyanis ők budget áron értékesítették termékeiket, míg a többieknek mélyen érték alá kellett vinni áraikat, és ebbe sokan belehaltak. Játékaik aztán az Amigán remekül szerepeltek, gyakorlatilag minden létező platformon megjelentek, sőt a legjobbak közé soroltattak.

Gyorsítás. Érdekes, hogy viszonylag lassan állt rá a cég a PC-s vonalra. A konzolpiacon vezető szerepet játszott, de a PC-k „gyermekkorának” betegségeit látva a rendkívül igényes fiúk kissé talán féltek, hogy termékeik nem úgy jelennek meg, ahogy azt elvárnák saját maguktól. Persze korábbi sikereik portolása rendre megjelent DOS-ra, de a nagy dobás még hátravolt – ezt pedig a harmadik dimenzió „feltalálása” szolgáltatta, vagyis a 3D-s gyorsítókártyák megjelenése. A Codemasters végre megszimatolta a sikert, éspedig azon a fronton, amit annyira szeretett: az autóverseny-szimulátorok piacán. A játékosok 1998. június 5-én vehették kezükbe a Micro Machines V3-at, de nem ez volt az igazi durranás, ugyanis a fiúk már korábban megvásároltak egy nagy nevet az autósport világában, és alig egy hónappal az MM megjelenése után utcára került a Colin McRae Rally, zajos sikert aratva. De nem ültek a babérjaikon, mert észrevettek egy kis lyukat a szimek világában, és ezt befoltozandó 1999 szeptemberében, újabb névvásárlás után megjelent a másik bestseller, a TOCA: Touring Cars Championship.

1999-ben még egy fontos lépés történt a cég életében, amely jól jellemzi a Codemasters egész filozófiáját. A PC-s játéktörténelem egyik legnagyobb nevének ez az év volt a mélypontja – a Sierra Online 1999. február 22-én bezárta legnagyobb fejlesztőstúdióját, a kaliforniai Oakhurst-ben található Yosemite Entertainment-et, piacra téve annak 125 dolgozóját, mely az ipar addigi legnagyobb leépítése volt. Ám nem sokáig maradtak munka nélkül: a Codemasters szinte azon melegében felszippantotta őket, ezzel jó adag tehetséges emberhez jutott, sőt: lábát masszívan megvetette az USA piacán is.

A cég pillanatnyi megingás és kihagyás nélkül, hihetetlen érzékkel találta és találja meg ma is a sikereket, még akkor is, ha azokat teljesen ismeretlen cégek szállítják, akár régiónkból is, hiszen a Codemasters büszkén vállalja európaiságát. Álljon pár név a legutolsó pár évből, csak ízelítőül. 2000: TOCA 2, Insane, World Championship Snooker, Colin McRae Rally 2.0; 2001: Severance: Blade of Darkness, Operation Flashpoint: Cold War Crisis, The Realm Online; 2002: Operation Flashpoint: Resistance, Prisoner of War. És hogy milyen év elé nézünk? Félelmetes nevek vannak az idei megjelenési listán: IGI 2, IndyCar Series, World Championship Snooker 2003, Toca Race Driver, Colin McRae Rally 3.0, Dragon Empires.
Hatalmas előnyt jelent persze a Codemasters számára, hogy nevük a kezdetek óta jól cseng a konzolpiacon, így természetes, hogy minden platformon jelen vannak, sőt hangoztatják is elkötelezettségüket a konzolok mellett, ami üzleti szempontból érthető is – szerencsére újkori sikereik „helyszínét”, a PC-k világát sem hanyagolják el (és valljuk be, minket leginkább ez érdekel).

A cég sikerét jól jelzi az a 2001 végén megjelent elemzés, mely példa nélküli a játékiparban: a Codemasters által 2000 januárja és 2001 októbere között gyártott-kiadott játékok 100%-a (!) felkerült a TOP20-as listákra, 88,2%-a a TOP10-ben volt, és 52,9%-a No.1-es pozíciót ért el, azaz az adott hónapban vezette az eladási listákat. Hazájukban eddigi pályafutásuk alatt egyébként 60 első helyezést mondhatnak magukénak, ami szintén „nem semmi”.

Mit lehet a fenti számokhoz még hozzáfűzni? Talán annyit, hogy ez a sikersztori, mint a bevezetőben írtam, nem amerikai, hanem európai. Egy olyan testvérpár műve, akik elképesztő módon érzik immár tizennyolc éve, mire van szüksége a piacnak. Ezért válhatott cégük nemcsak sikeres fejlesztővé, de (a fenti számokkal bizonyíthatóan) az egyik legsikeresebb kiadóvá is. A tehetség, a szorgalom, a kitartás mellett a nagyfokú piacérzékenység az, amivel a csúcsra lehet kerülni, és ott meg lehet kapaszkodni. Még napjainkban is, pedig hatalmas a tolongás, ahol – ez már az eddigi cikkekből is remélem, kiderült – csak a legjobbak maradnak meg. A Codemasters egyelőre teljesen nyugodt lehet…

]{redenc

UNREAL II: THE AWAKENING
VÉGIGJÁTSZÁS

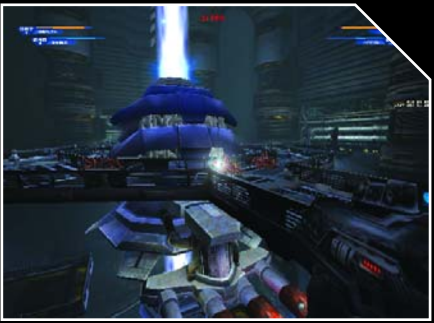
Fejlesztő: Legend Entertainment **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.unreal2.com

Prológus: John Daltonra kemény idők jártak. Már hónapok óta csak a Külső Területeken dolgozott. Már ha munkának lehet nevezni ezt a világvégi életet, ami itt várt rá. Ezért meg sem kell lepődnünk, hogy minden addigi bűne ellenére ismét kérte felvételét a Tengerészethez, ami tulajdonképpen az életét jelentette. Legalábbis egykoron…

Miután beadtuk ismételt jelentkezésünket, Hawkings parancsnok hívására az Oddysey 4. bázisra érkezünk, hogy megtudakoljuk az eredményt. Ez pedig nem túl pozitív, ugyanis keményen helyrerak minket, és mehetünk vissza idegen lényeket kergetni, ha esetleg a földi körzetek közelébe merészelnének jönni. Nem fogunk eltévedni, ha nem ugrunk fejest a korlátról, akkor eltalálunk a liftig. Hajónkra, az Atlantisra felérve Aida vár minket a dokkban. Közli, hogy új pilótánk van, Ne'Ban, aki a Hex-Core rendszerből érkezett. Mivel nem kedveli az emberi légkört, ezért szkafanderben rohangál még a hajón is. Technikusunk Isaak, aki elég érdekes fazon, lévén, hogy kisebb biomechanikus kiegészítőkkel van felszerelve. A hajón nézzünk körül, hogy eltaláljunk mindenhova a későbbiekben, majd menjünk Aidához, aki első küldetésünket ismerteti a hologramos kivetítőn.

1. Küldetés: Sanctuary

Első küldetésünkön azt kell felderítenünk, hogy pontosan mi történt a Sanctuary bolygón. Itt egy Liandri bányászközpont van, amihez egy nagyteljesítményű reaktort is kapcsoltak. Leérve kis kék lényeket látunk elfutni, no meg a hátrahagyott hullákat. Vegyük kézbe az assault rifle-t, és induljunk utánuk. Nem kell nagyon aggódnunk, hiszen Unreal-os szokás szerint egy jó darabig csak a nyomaikat látjuk. A lépcső alatt ne felejtsük el felvenni a gránátokat. Az első nagyobb teremben fognak meglepni minket. Lőjük le valamennyit, és kezdjünk hozzászokni az ő fegyverükhöz. Mivel gyorsan mozognak, ezért fontos a jó célzás és reflex. Amint megöltünk mindenkit, a vészjelet leadó technikus bejelentkezik a hangszórón, és közli, hogy a generátor melletti teremben van. Onnan kell kiszabadítanunk. Elmeséli, hogy találtak valami tárgyat a bányában, ezután jöttek az idegenek. Hmm. Kezdetnek kinyitja a csapóajtót, hogy tovább tudjunk menni. Ússzunk balra, el a hulla mellett, és fel a létrán. Lépcsőn fel, majd a következő teremben három újabb lény vár ránk. Majd a következő teremben bevethetjük a gránátvetőt is, mert elég sokan jönnek. Ezután másszunk fel a létrán. Féltávnál vigyázzunk, mert egy párkányon áll egy kékség, majd a tetején is. A hosszú folyosón vigyázzunk, mert a ládák mögött bújtak el, illetve a gázpalackok robbannak. Féltávnál forduljunk meg, mert jönnek hátulról is. Ezután jön a kedvenc részem. Barátunk ugyan azt mondja, hogy nincs egy szál ellenfél sem a környéken, de a tetőn van vagy öt, és a sarok mögül is jönnek rendesen. Itt átérve mászszunk be a kis nyíláson, majd máris mehetünk a csatornás terembe, ahol ismét sokan vannak. Használjuk bátran a shock lance másodlagos, robbanós funkcióját, lesz még töltényünk elég. Haverunk kinyitja a biztonsági ajtót, majd a táp után mehetünk a lifttel felfelé egészen addig, amíg meg nem áll. Jön egy kis hatásvadász rész, plusz egy skaarj a tetőre. Amíg zuhanunk, adjunk neki, ahol érjük. Ezután menjünk fel a másik lifttel. Lépcső alatt ismét tápolás. Kapjuk elő a gránátvetőt, és szedjük le a következő ajtó mögötti skaarjot. Az udvar bal végén van egy kis utánpótlás. Menjünk tovább. Most jön egy kellemes rész, mert a hegyről a kis kék izék lőnek, közben le kell szednünk a következő skaarjot is. A kis hídon átmenve ismét jön egy vendég balról. Kolbászoljunk el az ívek alatt a generátorig. Közben több skaarj is előmászik a vízből. Amint odaérünk, technikus haverunk rögtön kirohan, egyenesen egy hatalmas skaarj karmába. A cuccal együtt lezuhan a mélybe, mielőtt leállna a reaktor, a skaarj még utána ugrik. Pff. Mehetünk fel bekapcsolni a reaktort. Menjünk végig a körfolyosón, majd nyissuk fel a csapóajtót, lent vár egy kékség. Lemenve tápoljunk be, majd mehetünk be az épületbe. A második teremben kuksizzunk felfelé, mert ott lapulnak. Fel a lifttel, majd elő a gránátvetőt, mert két skaarj is jön. Ezután menjünk el



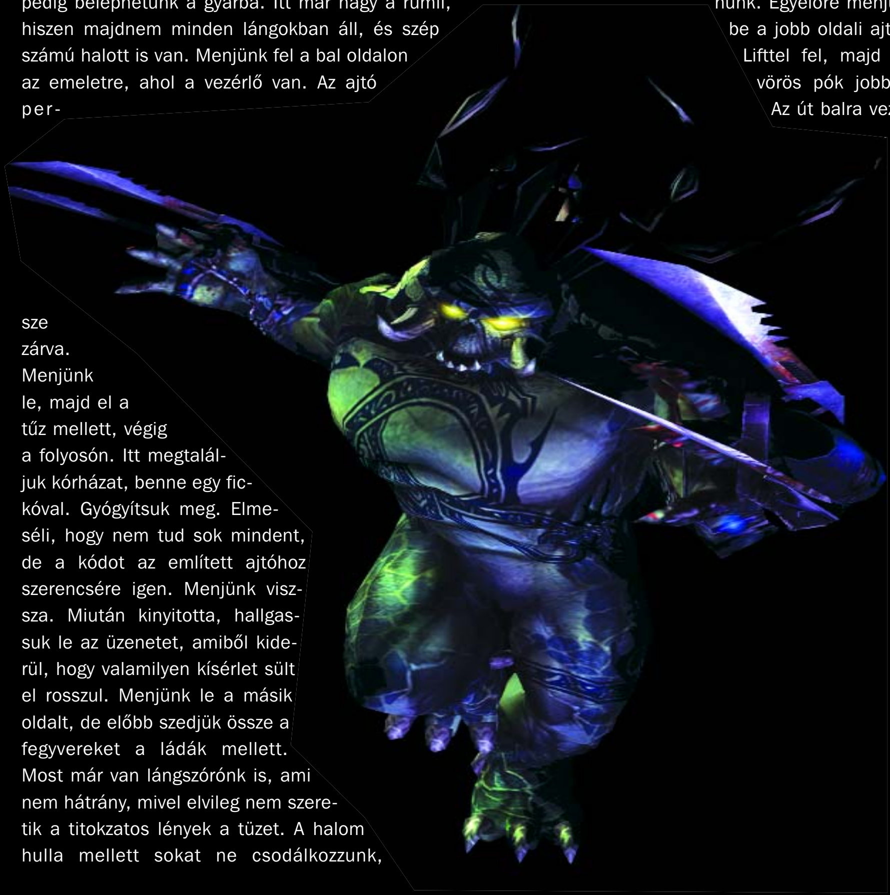
a folyosó végéig, ahol jobbra van a vezérlő. Bemenni itt nem lehet, ezért másszunk le az ablak melletti szervizcsatornába. Öljük meg a skaarjot, majd óvatosan másszunk a padló alatt, és a kis réseken keresztül szedjük le a másikat is. Kapcsoljuk be a két override kapcsolót oldalt, majd a főkapcsolót a konzolon. Máris mehetünk vissza. A reaktor szélén óvatosan ugorjunk le a következő szintre. Nem veszesek a sugarak, mert lehajolva nem érnek el minket. Mindig egy-egy benyúló karra ugorjunk, majd fussunk ki a párkányra. Alul megtaláljuk a skaarjot és a titokzatos tárgyat. Egyiket öljük meg, másikat vegyük fel. Lehet választani. Menjünk fel a lifttel, majd jönnek a katonák a cuccért, így erre már nincs gondunk.

2. Küldetés: Crash Site

Visszaúton ér minket a hír, hogy lezuhantak a katonák. Mehetünk megmenteni őket. Dejóóó! Egyelőre semmi bajuk, és megvan a felszerelésük is. Célunk, hogy átvágjunk az erdőn a piros jelzések mentén. Itt sok mindent nem kell csinálnunk, csak ne szekáljunk semmit, és akkor nem fognak bántani. Odaérve rohanjunk a többiek után, akik egy, az Atlantisnak megfelelően nagy helyet mennek biztosítani. Ehhez rendelkezésre áll egy pár energiakorlát, valamint automata fegyver. Álljunk be az egyik oldalra, majd várjuk a skaarjokat és egyéb lényeket. Ennél a küldetésnél elsősorban ügyességünk dominál. Szerencsére csak a végén támadnak mindkét irányból, így először tudunk segíteni mindenhol. Végül megérkezik az Atlantis, és mindenki happy.

3. Küldetés: Hell

Visszatérve vár az üzenet Hawkings parancsnoktól, hogy megszakadt a kapcsolat a Hellen lévő Axon kutatóközponttal. Furcsa, hogy ők is éppen egy, az előzőhöz hasonló furcsa tárgyat tanulmányoztak. A bolygón korántsincs pokoli hőség, mivel teljes mértékben fagyott a felszíne. Leszállás után tapasztalhatjuk is a sűrű hóesést. Első körben a komplexumba kell bejutnunk. Egyelőre nyoma sincs ellenfélnek, bár egy hatalmas állat alszik a hídon. Három gránát elég lesz neki. Menjünk tovább, majd le a liften. Itt egy kis vicces beszélgetés közben merül fel a probléma, hogy nincsen zöld azonosító kártyánk (még a rózsaszín könyvtári kártyánk mellett sem :-). Aida biztos a dolgában, hogy ki tudja kapcsolni a biztonsági rendszert. Így nyugodtan menjünk tovább. Egy kis intermezzo után pedig beléphetünk a gyárba. Itt már nagy a rumli, hiszen majdnem minden lángokban áll, és szép számú halott is van. Menjünk fel a bal oldalon az emeletre, ahol a vezérlő van. Az ajtó persze zárva. Menjünk le, majd el a tűz mellett, végig a folyosón. Itt megtaláljuk kórházat, benne egy fickóval. Gyógyítsuk meg. Elmeséli, hogy nem tud sok mindent, de a kódot az említett ajtóhoz szerencsére igen. Menjünk vissza. Miután kinyitotta, hallgassuk le az üzenetet, amiből kiderül, hogy valamilyen kísérlet sült el rosszul. Menjünk le a másik oldalt, de előbb szedjük össze a fegyvereket a ládák mellett. Most már van lángszórónk is, ami nem hátrány, mivel elvileg nem szeretik a titokzatos lények a tüzet. A halom hulla mellett sokat ne csodálkozzunk, menjünk tovább. A következő teremben aztán megjönnek a titokzatos lények, amik nem mások, mint pókok! Két fajta van: a nagyobb, vöröses, ami ugrani is tud, illetve a kicsi sárga, ami alig sebez, de sok van belőle. A nagyobbak ellen jó az assault rifle, a kisebbekre felesleges pazarolni a töltényt, használjuk a legkisebb fegyverünket, amihez nem kell töltény. Persze a lángszóró is jó, ha nagyobb tömegben jönnek. A folyosón menjünk tovább, és irtsunk ki mindent. Nemsokára elérünk egy terembe, ahol egy marha nagy ionsugár pumpálja a kakaót valahova. Nah, ennek a tetejére kell eljutnunk. Egyelőre menjünk be a jobb oldali ajtón. Lifttel fel, majd két vörös pók jobbról. Az út balra vezet,



azonban ionizált gáz állja utunkat. Ezért másszunk be jobb oldalon a ventilátor alatt a szellőzőbe, ahol sok kis sárga pók fog jönni. Ideális a lángszórónak. Az ablak mellett találjuk a kapcsolót. Ezután át lehet menni. Egy emberke jön felénk, majd a korláton lévő kis zöld izéből kicsap valami sárga trutymó, és meghal szegényke. Ezután már ezekre is kell figyelnünk, külön nem szólok, de majdnem mindenhol lesznek ilyenek. Ajtón be, pókokat kiirtani. A balra lévő terem jó példa a zöld kis izékre. De menjünk be, mert lehet tápolni. Kiérve a sugaras terem felsőbb szintjére rengeteg kis pók jön. Itt érdemes az ajtót tartani. Továbbmenve ismét csak egy folyosó pókokkal, majd egy lépcső. Itt ismét sok kis pók jön, amik ellen pár gránát lehet hatásos. A földön rengeteg zöld bigyó, amiből a sárga pókok kelnek ki. A galériára elmenve számoljunk vörösökkel is. Érdemes körbemenni, mert jó cuccokat szedhetünk fel a túloldalon. Ezután mehetünk tovább. Ez most már a tető, ahol ismét csak jó pár pók gyűlt össze, amiket a gránátvetővel simán leirthatunk. Majd irány a szemközti ajtó, utána folyosó és a lift. Ezzel fel is jutottunk a laboros részbe. Mivel az átjáró zárva van, ezért fel kell menni a vezérlőterembe a lifttel. Persze itt sem egyszerű a dolog, mert beomlott az ajtó. Másszunk be a jobb oldali résen alul, majd egyenesen az első sugárig. Ezt ugorjuk át, és a következőt is, aztán átbújás, majd ismét ugrás. Ugráljunk át az oszlopokon, majd arra a kőre, aminek a közepéből felfelé vezet a sugár. Tovább feljebb, majd a fehér oszlopra, ami a vezérlőbe vezet. Itt kapcsoljuk át a két kapcsolót, és máris mehetünk le. Ajtón be, pókokat leirtani. Elérkeztünk az utolsó terembe, azonban egyelőre még nem tudunk lejutni. Menjünk jobbra, ahol egy barikáddal nézünk farkasszemet. Nincs más választás, be kell menni az ajtón. A szokásos pókokon kívül ismét csak eljutunk egy laborba. Menjünk fel a vezérlőbe. Kapcsoljuk be a bal oldali terem kapcsolóját, mire megfekszenek a pókok. Majd sorban a többit. Menjünk le, és a középsőben gyorsan rohanjunk oda, ahol a sugár volt, mert ártalmas a levegő. Végigmászva a csövön és a pókok hulláin a barikád mögött érünk ki. Ezután hasonló úton jutunk el a biológiai laborba, ahol már érdekesebb dolgok történnek. Az ionsugárba a kiszökött kis pókok mennek bele, amikből nagy pók lesz. Ezek a lyukon kiszöknek a bázis területére. Kapcsoljuk be a bal oldali kapcsolót, mire egy kis állatka megy bele a sugárba. Megnő, és a továbbiakban visszatartja a pókokat. Kapcsoljuk át a többi kapcsolót is, majd menjünk le a jobb oldali terembe, és ugorjunk le a résen. A vizes teremből menjünk tovább a szervizjáratban. Innen a nagy terembe jutunk, ahol nem más vár ránk, mint az ősi tárgy. Meg persze a főpók. Neki osszuk a gránátokat rendesen, míg az érkező kisebbeknek a shotgunt és a lángszórót. Ha nagyobb porfelhő jön, akkor bújjunk el. Jó ötlet lehet, hogy a terem oldalán levő egyik kiugráshoz megyünk úgy, hogy a nagy pók a másik oldalán legyen. Ez valószínű csak egy programhiba, de ilyenkor csak kis pókokat keltet ki, mi meg lőhetjük ezerrel. Amint megfekszik, a sikítása széttöri a sugarat kezelő gomb fedelét. Jó poén. Kikapcsoljuk a sugarat, majd felszedjük a tárgyat, és máris mehetünk haza.

4. Küldetés:

Amint visszatérünk, Aida barátságos szavakkal a hologramos szobába vezet, ahol Hawkings parancsnokkal beszélhetünk. Elmondja, hogy ezekből a tárgyakból hét darab van, és energiát átvezetve rajtuk különös dolgokra képesek. Azonban néhány darab izanagi és axon területen van, sőt, a skaarjok is vadásznak rájuk. További bátorításként visszahelyezi az egész csapatunkat a tengerészet kötelékébe átmenetileg. Véglegesen csak akkor, ha jól szerepelünk a továbbiakban is. Aida máris borúlátó, és nem hisz a felsőbb vezetésnek, hasonlóan vélekedik Isaak is, míg Ne'Ban egyelőre a sok újdonsággal birkózik. Ez utóbbi nekünk is jól jön, mivel elmesélhetjük neki, hogy mi hogy van. Küldetésünk nem más, mint az Acheron bolygón leszállni, és felderíteni a terepet. Végül megszerezni az aktuális tárgyat innen is. A telepet izanagi ghost warrior-ok védik, akikkel nem jó közelebbről megismerkedni.
Mindemellett ez egy meglehetősen rövidke küldetés lesz a pókoshoz képest. Leszállás után rájövünk, hogy észrevétlennek maradni nagyon nem lehet. Ellenfeleink kemény arcok, és jobb, ha bevetjük legújabb fegyverünket, a magnumot, ami eredetileg Aidáé volt. Menjünk fel a domb tetejére a házhoz. Itt rögtön két ellenfél jön a gödör felől. Majd másszunk fel az ovális alakú épületre, és a bal oldalon menjünk végig. Amint elértük a legtávolabbi épület tetejét, ugorjunk le. Itt is lesznek vagy hárman. Ezután szedjük le az automata fegyvert hátulról. Nemsokára erősítést küldenek fel a liften a lyukból. Ezeket nem muszáj lelőnünk, el is osonhatunk a másik oldalon. Menjünk le a lifttel.
A vájatban elég nagy a köd, így óvatosan menjünk előre, mert számos katona őrködik. Elérve a végére szedjük fel a tárgyat. Ekkor indul be az igazi móka, ugyanis megelevenedik a bolygó, és mindenhonnan különös lények jönnek elő. Kapjuk elő az assault rifle-t, és rohanjunk visszafelé, lehetőleg a vájat szélén. A lényeknek elég pár lövés, de figyeljünk mindenfelé. Lifttel fel, majd hajóhoz vissza, és máris irányozhatjuk magunkat az Atlantisra.

5. küldetés: Severnaya dam

Alig végeztünk az előbbi melóval, máris újra hív a haza, illetve ezúttal néhány társunk kerül bajba a közelben, így űrhajónkat azonnal arrafelé irányozzuk. Leszállva egy kellemes kis vízparton találjuk magunkat. Nem messze tőlünk egy hatalmas épület tornyosul a víztükör felé, ebből az irányból halljuk a harc hangjait, ahol néhány katonánk próbál ellenállni. Nosza: rohanjunk arrafelé, és kapjuk a le a bal oldali arcokat, mert ők az ellenség. A megmaradt egy szál emberünk közli, hogy éppen robbantani akartak, amikor rajtuk ütöttek. Így most ránk hárul ez a szabotázs akció. Azt ugyan nem értettem, hogy katonánk miért nem jön velünk, és inkább megy űrhajónk mellé pihenni. Gyorsan vegyük fel a mesterlövész puskát, ami már eddig is rendkívül hiányzott az arzenálunkból, majd másszunk még feljebb az úton az épület felé. Itt a hídon két katona posztol. Ezeket vagy lelőjük simán, vagy felavatjuk az új puskát. Fejlövés nem egyszerű, mert a zoom eléggé kötött (egyelőre). Ezután vi-

gyázzunk a három mesterlövészre az ablakokban, majd szomorúan konstatáljuk, hogy ismét csak nem a főbejáraton fogunk bemenni. Persze egyértelműen mutatják az utat a létrák lefelé. A vízbe nyugodtan gázoljunk bele, nem fog elsodorni. A problémát inkább az őrségben álló katona jelenti bal oldalon, valamint a keresztbe ívelő átjárón lévő automata géppuska. Amint ezek megvannak, máris roboghatunk a bal oldali lépcsőn felfele rakétavetővel a kézben, ugyanis ha kitör a riadó, akkor jönnek lefele jó páran... Mindez azonban felesleges, mivel amint detektálnak minket (a lépcső alján), rögtön húzzunk be az ott található kis ajtón. Itt a létrán felmászva megtaláljuk az első töltet helyét. Feljebb mászva az irányító központ fölé érünk, ahol a kis ablakot kinyitva leirthatjuk a vezérlőben levő két arcot. A szekrényből ne felejtsünk el teljesen feltápolni, majd ragadjuk meg az ajtónyitó gombját. A trükk most jön az egészben, mert nem errefelé kell tovább menni. Azért érdemes kimenni a kis teraszra, és leszedni a fent posztoló őrt. Ezután nyomás vissza, lépcsőn le, majd az első ajtón be. Itt jobb oldalt felugorva a kis peremre aktiválhatjuk a második töltetet is. Majd továbbmenve a bejárati ajtó mögé érünk ki, ezt most nyissuk ki. Hoppá, itt voltak a mesterlövészek! Őket otthagyva a jobbra vagy balra található lifteken mehetünk fel, ahol utánpótlásra lelünk kedvenc puskánkhoz. Itt menjünk be a sárga ajtón, majd szedjük le az őrt és az alul lévő automata géppuskát. Most pedig vissza lefelé a központi nagy terembe. Itt csak jobbra mehetünk. Pár lépés után mögöttünk megjelenik egy elektromos korlát, az előttünk lévőnek a párja. Plusz még egy géppityu. Szerencsére van egy oszlop, így kiugrálva mögüle leszedhetjük simán. Ezután a lépcső mellett átmászhatunk a korlát mellett. A felső körfolyosón menjünk végig, majd a túloldalról szedjük le az őrt. Az itt lévő korlát felett, a lépcső alatt tudunk átkúszni. Itt vigyázzunk, mert rögtön jobbra van egy géppityu, amit lelőve a csöveken ugrálhatunk tovább felfelé, majd a túloldalon lefelé. Itt található a harmadik és egyben utolsó célpontunk. Aktiválás, majd rohanás a bal oldali csöveken kifele, ugyanis van öt percünk, hogy felszálljunk. Igazság szerint sok ez az öt perc, mert kettő is elég lenne. Szemben persze jön két arc, akiken túljutva robogjunk ki a főbejáraton. Jobbra a hídon ismét két katona vár egy automata rakétavetővel. Ne foglalkozzunk velük, hanem ugorjunk egy 50 méteres fejest előre a tóba. Ússzunk ki, majd máris szállhatunk felfelé, és megszemlélhetjük, hogyan robban fel az egész kóceráj.

6. Küldetés: Kalydon Repair Facility

Hogy ne legyen sokáig vigyor az arcunkon, a hajóban rejtőző kis nürk (ilyeneket irthattunk a csapattal nemrégiben) tönkreteszi a kakaóért felelős áramköröket, ezért le kell szállnunk. Az eligazítást szkafanderes barátunktól kapjuk, miközben elrebegjük neki, hogy másik két társunk nem nagyon kedveli egymást egy régebbi Skaarjok elleni csata alatt történt események miatt. Ezután átugorhatunk fegyverszakértőnkhöz egy kis társalgásra, hogy éppen mit újított a fegyvereken. Kicsit felturbózta a rakétavetőt, valamint rakott egy rendes zoomoló rendszert a puskára. A küldetés akkor kezdődik, amint lemegyünk a legalsó hajószintre, ami a dokkból nyílik. Persze nem ez a világ legbékésebb helye, így kapjuk az infót, hogy nemsokára jönnek a vadmacskák. Ezért gyorsan iramodjunk neki a bal oldali emelkedőnek, ami mögött megtaláljuk azt a csomagocskát, amiben az energiakerítés alkotóelemei és az automata rakétavetők vannak. Szedjük össze az összeset, és fussunk vissza a hajóhoz. Itt kell elrendeznünk a terepet. Amint láthatjuk, jöhetnek balról, illetve jobbról. A kerítést valahogy középre telepítsük, hogy könnyen csak a két szélén tudjanak megközelíteni minket. A taktika, hogy egy-egy torony jobbra illetve balra néz, míg a harmadikat váltogatjuk menet közben. Lerakni egyébként a tűzgombbal lehet, és amerre nézünk, arrafelé fog a torony is nézni. A gyors aktiváláshoz használjuk az 5-ös gombot. A hajó két oldalán találunk egy-egy töltőt az energiánknak és az életerőnknek, így nem nagyon kell aggódni. Jöhet a móka!

7. Küldetés: Sulferon

Alig szálltunk fel, máris megkapjuk az újabb parancsot, miszerint az ellenség bázisáról kell kihoznunk az ősi tárgyak keresésére megalkotott műszer terveit. Mellesleg pedig öljünk le mindenkit. Bizalomgerjesztőn sivár az egész környék, de mivel ezt már megszoktuk, ezért rögtön induljunk el a bázis felé. Rögtön letesztelhetjük a mesterlövészpuska új képességit, mivel pár arc kódorog a környéken meglehetősen kemény fegyverzettel. A tornyokat szedjük le a rakétavetővel. Majd kerüljünk balra, és jó messziről szedjük le a páncélozott emberkét a hátsó bejárat mellett. A továbbiakban tulajdonképpen mindegy, hogy hol megyünk be, mert ugyanoda jutunk: katonák és automata fegyverek várnak ránk. A vezérlőtermet hamar megtaláljuk, azonban itt figyelnünk kell, hogy a teremben lévő három arcot a lehető leggyorsabban megöljük, mert tönkreteszik a számítógépet. Meg persze mi se lőjük szét! Ezután már csak a toronyba kell felmenni, hogy kikapcsoljuk a segélyhívó adást. A liftnél használjunk toxikus gránátot a felbukkanó két fickó ellen. Ezzel persze még nincs vége, hiszen most jön az érdekesebb rész. Egy technikust kell védelmeznünk, amíg letölti az adatokat a számítógépből. Ehhez pár katona áll rendelkezésre. A legjobb, ha a nehézpáncélost és egy katonát a főbejárathoz küldünk, míg a másik kettőt hátra. Jómagunk pedig felmászunk a toronyba, és ott mutatjuk be mesterlövész tudományunkat. Az ellenfelek gyengén páncélozottak, így elég egy lövés mindenkinek. A leszálló hajókból kiszállók jó részét így le tudjuk szedni. A probléma az, hogy több irányból jönnek. Ha már betörtek, akkor rohanjunk le, és adjunk nekik, nem vészes a dolog. Ezután máris mehetünk vissza az Atlantisra. Ahol megtudhatjuk (saját magunktól :-), hogy Aida sem kiscserkész a szakmában, mivel simán taktikai zseni, és egyébként is szuperkatona, übersoldat. A probléma vele annyi, hogy még a régi szép háborús időkben nem csak az ellenséget tette hidegre, hanem párszáz civilt is. Ezen nem tudta túltenni magát, így inkább velünk dolgozik az isten háta mögött. De nézzük, hogyan alakul tovább a történet.

8. Küldetés: Janus

Rossz hírek ismét, hiszen megtámadták a Janus bolygón a központi kutatóközpontunkat. Innen sürgősen ki kell menteni a vizsgált két ősi cuccot, valamint Dr. Meyert, aki a kutatások vezetője. Még rosszabb hír, hogy már erős védelmi rendszert is kiépítettek ellenfeleink. Ezt rögtön tapasztaljuk is, hiszen leszállás után a jobb oldali toronyból rögtön küldi is egy arc a rakétákat. Amíg nem kap egy golyót a fejébe. A továbbiakban a hídon kell túljutnunk, ahol aztán lesz minden, amit csak fel tudnak vonultatni ellenünk. Szerencsére ammo is lesz bőven, így nem kell takarékoskodnunk, lehet lőni ezerrel. Végül beérünk a liftbe, és máris mehetünk a komplexum belsejébe. Itt nem kell sokat kóborolnunk, mivel egyenesen vezet az út befelé. Ellenfeleink persze itt is megizzasztanak minket, főleg a lángszórós pofa a szűk folyosón. A nagy köveket tartalmazó szobában a bal oldali torony helyén kell továbbmenni a szervizfolyosón, hogy a Meyert fogva tartó szobához érjünk. Ezután békésebb szakasz jön egészen addig, míg meg nem tudjuk, hogy megjött az erősítés, és felrobbantották a hidat, amin bejöttünk. Kövessük Meyert a tetőre, ahonnan elvileg ki tudunk jutni. Persze őméltóságának nem nagyon akaródzik előre menni, így nekünk jut a nemes feladat, hogy megtisztítsuk az utat a liftig. Közben persze jókat beszólnak egymásnak...

A párkányon gyorsan juthatunk előre, csak arra vigyázzunk, hogy nehogy egy gránát miatt lezuhanjunk a mélybe. A liften felmenve találkozunk az erősítéssel. Mivel zavarják az adást az Atlantisra, ezért valami hatásosabbat kell kitalálnunk, mint a kézi adó-vevő. Meyer barátunk rögtön rá is izgul a tetőn lévő antennára, csupán az a bibi, hogy ha elkezdünk jeleket sugározni, akkor jön az ellenség is. Ránk hárul a feladat, hogy megvédjük a tudóst, amíg kapcsolatba lép az űrhajónkkal. A szokásos elemeket használhatjuk: emberek, automata fegyverek. A nagy páncélos arcot érdemes a főbejárathoz állítani, míg a másik kettőt az 1-es számmal jelzett kijárathoz egy rakétás fegyverrel egyetemben. Először onnan támadnak. Az épületben találunk továbbá két gyorsan töltő egységet is regenerálásunkhoz, ami kellemessé teszi életünket. Amint lezajlott az első nagy roham, Meyer kéri, hogy kapcsoljuk be az antennát a 4-es helyen. Ezt megtéve rögtön jön egy újabb adag ellenfél, ami már elég kemény lesz, mivel nehézfegyverekkel jönnek. Vonjuk vissza erőinket a 3-as pont felé, vagy közvetlenül a vezérlőteremhez. Amint leirtottunk mindenkit, máris mehetünk vissza hajónkra egy kisebb közjáték után. Itt ismét beszélhetünk a parancsnokkal, aki közli, hogy nem csak visszavettek az űrtengerészethez, de rögtön ki is neveztek minket ezredessé. Hurrá. Közben tudósaink rájöttek, hogy a begyűjtött tárgyakat összekapcsolva egy szuperfegyvert lehet készíteni. Nekünk már csak két darab hiányzik, így nyugodtan rástartolhatunk a maradékra. A következő darabot egy ásatásról kell megszerezni.

9. Küldetés: Na Koja Abad

Ezen a bolygón sem éppen barátságos az éghajlat, meglehetősen ködös körülmények között kell előre haladnunk. Ez egyelőre nem vészes, mivel csak az izanagi bázist kell megtalálnunk. Ha jobbra indulunk, akkor egy gránátvetővel leszünk gazdagabbak, de ehhez le kell irtani 4-5 barátságtalan állatkát. Ezeket továbbmenve is irthatjuk, mert megtámadnak, ha nem figyelünk rájuk. A bázis előtti dombon hangokat hallunk, így aztán rögtön álljunk is meg. A két katona éppen arról beszélget, hogy nem lesz gondjuk a mélyben talált tárggyal. Hát azzal biztos nem, de a mesterlövész puskánkkal annál nagyobb. A bejáratot azonban energiamező védi, így mehetünk tovább jobbra. A dombon balra két katona, míg előttünk egy emberke védi a terepet. Bal oldali kettőt kínáljuk meg gránáttal, míg az előröl érkező arcnak marad a puska. A bal oldali épület még nem a bejárat, de két töltőállomás is található benne, plusz felszedhetünk egy automata géppuskát is. Húzzuk meg a bal oldali kapcsolót, ezután előtűnik az előbbi erőtér kapcsolója. Kapcsoljuk ki, majd menjünk vissza. Rögtön két katona is fogad a kapuban. Továbbmenve nagyon érdekes rész jön, mivel mi a ködtől semmit sem látunk, de ez nem nagyon zavarja a rakétavetős pofát előttünk, és lövi ránk a rakétákat. Vagy közelebb megyünk, vagy rutinos módon oda lövünk, ahonnan érkeznek a rakéták. Ezután araszoljunk közelebb, és szedjük le a korláton álló mesterlövészt is, most már csak a szikla mögött rejtőző két arc maradt. Ezzel el is érkeztünk az ásatáshoz. Lehet tápolni is a ládák mögött. Továbbmenve egy energiamező, majd jobbra fent a korláton egy mesterlövész állja utunkat. Ne feledkezzünk meg a fejünk felett lévő két automata fegyverről sem. Ezek után máris úszhatunk be a bázisra, majd másszunk fel a létrán. Itt rögtön két választásunk is lehet. Vagy jobbra fel, vagy egyenesen előre. Ugyanoda vezet mindkét út, ámbár ha felmászunk a galériára, akkor kihallgathatjuk a vitatkozó tudósokat. A katona az ajtóban áll, vele kell foglalkoznunk egy rambós leugrás kíséretében. Továbbmenve az ajtót zárva találjuk, így át kell ugrani a bal oldali rámpára, ami nem egy nehéz feladat. A kicsapó gőzökre figyeljünk, mert sebeznek! Felérve a jobb oldali járatban rögtön meglepi vár, mivel szembetaláljuk magunkat egy automata fegyverrel, majd még eggyel. Ezután ismét megszemlélhetjük, hogy tudós barátaink mit alkotnak. A szobában felvehetjük a megszemlélt kis golyókat is, amik mint testőrök teljesítenek szolgálatot mellettünk egy darabig. Innen azon az ajtón menjünk ki, ami egy nagy terembe vezet. Fent egy katona, lent egy páncélos vitéz vár minket. A ládák között találhatunk egy gyanús darabot is, amelyet kinyitva egy helyi ragadozó ugrik ki. Kis vicces fiúk. Menjünk fel a terem közepén lévő toronyba, majd ki a teremből a legfelső szinten. Ismét csak két tudós kísérletezik, egy katona figyeli, amint a lézert üzembe helyezik. Várjunk egy kicsit. Lemenve az egyik ajtó visszavezet a nagyterembe, a másik az előző laborba, a harmadik mögött pedig két katona várja, hogy arrafelé menjünk tovább. Ne okozzunk nekik csalódást! Mielőtt lemennénk a lifttel, lőjük szét a lent álldogáló automata fegyvert. Tápoljunk fel, majd nyissuk ki az ajtót, és ugorjunk el a rakéta elől. A rakétás fickót megölve vegyük fel az első ládáról a lőszert, majd máris mehetünk tovább, és le a lifttel. A liftről leszedhetjük a szemközt álló pofát, majd leérve a másikat és a tornyot. Itt aztán be lehet tápolni, van minden. Nyissuk ki a nagy ajtót, ami mögött a három katonán kívül átérünk az erősen aliens-es környezetet tartalmazó terembe. Továbbmenve felfelé nézelődjünk, mert a korláton áll a fickó. Másszunk fel a létrán, majd tovább ki a nagyterembe. Itt két katona erősen el van foglalva a teremmel, ami nem is csoda, hiszen hihetetlenül néz ki. Közben megbeszélik, hogy aki előre megy, az valószínű meghal, de legalább hős lesz belőle. Öljük meg őket, majd másszunk át a lézerek alatt. Előttünk pompázik, amiért jöttünk. Mivel már sok Indiana Jones részt láttunk, ezért rakjuk le az automata fegyverünket a terem közepe felé irányítva, majd vegyük fel. A rövid kis videó után kiderül, hogy kifelé menet sem lesz könnyű dolgunk. De itt sem, hiszen megjelenik a terem közepén a főnyuffancs, akit kínáljunk meg pár rakétával. Majd irány ki. Ellenfeleinknek elég egy rakéta vagy gránát. Kiérve máris repülhetünk vissza az Atlantisra.

10. Küldetés: NC962

Az utolsó tárgy az NC962 nevű bolygón található, ami nem más, mint azoknak a lényeknek a bolygója, amikkel éppen az előbb találkoztunk. Aidával beszélgetve ő továbbra is azon a véleményen van, hogy valami nem tiszta a katonai vezetés körül. Miért éppen minket küld egyedül Drexler barátunk? Végül is közöljük vele, hogy még mindig jobb, ha hozzájuk kerül a szuperfegyver, mint ellenfeleink kezébe. Ezután rögtön beolvasást tartunk a lánynak, hogy szedje már össze magát végre, mert azok az emberek, akiket éppen ő robbantott fel, nem hiába haltak meg, mert megmentettek sokmillió életet ezzel. Valószínűleg ők is feláldozták

volna magukat. Mivel nagyon hatni nem tudunk rá, ezért mehetünk Isaak-hoz a szokásos megbeszélésünkre. Új fegyverünket az imént talált cuccokból dobta össze, és leginkább egy railgun-hoz hasonlít. Felspécizte a drakkar-okat is, most már elsődleges funkcióban ellenfeleinket írtja, míg másodlagosban a felénk irányuló lövedékeket védi ki.

Amint leérünk, rögtön láthatjuk, hogy talán ez a pálya sikerült a legmisztikusabbra. Hasonló érzés, mint amikor Ripley ment be az idegenek fészkébe az Aliens-ben. A leszállópályáról bemenve rögtön két kisebb drakk jön szembe, két lövés kell nekik. Továbbmenve hengereket találunk élő emberekkel a közepén. Ismét egy újabb rejtély, ami ki kell nyomoznunk. A következő teremben két nagyobb ellenfél kerül elénk, amik az általunk használt fegyverhez hasonlókkal rohangálnak. Ha leszedtük őket, akkor vigyázzunk arra, hogy lőjük szét teljesen apró darabokra, mert különben a burából kirohanó kis állatkák ismét felépítik. Jó poén. Az állatkát hiába szedjük le, mert újranő a bura alatt. Még jobb poén. Ezután válasszunk, hogy a körfolyosó bal vagy jobb részén megyünk tovább. Ugyanoda jutunk, közben pár ellenféllel. A párkányról leugorva, majd az egyik járaton bemenve egy keresztfolyosónál rögtön kétirányú támadás várható, de a sarok mögül kiugrálva le lehet szedni mind a kettőt. Itt tovább, találunk két érdekes gombot, amit megnyomva egy energiaforrás leáll. A felfelé menő légáramban ússzunk fel a következő szintre, majd vissza az előbbi terembe, ahonnan a folyosón előre. Az ajtó mögött várnak a követező hengerek, aljukon egy kis gombocskával. Elég bizarr látványban lesz részünk. A következő pályarészen két konkrét feladatunk van. Az egyik, hogy megöljük az összes drakk overseer-t, a másik, hogy megnézzük a több hengert. Ez utóbbiban már tényleg brutális kombinációkat raktak össze emberi darabokból. Amint elpusztult az utolsó drakk, megnyílik a középső ajtó, és máris repülhetünk fel a központi részbe. Itt egy drakk vár ránk, amit megölve nyílik ki az ajtó. Végre beérünk a központi barlangba, amelynek pontosan a túloldalára kell eljutni. Induljunk el pl. balra, rögtön jön egy drakk. Megölve egy érdekes részre jutunk, ahol a falból időnként kellemesnek nem mondható lézersugarak csapnak ki. Amint tiszta a terep, menjünk előre egy kis teremnyit, és a bejárat után guggoljunk le. Így biztonságban leszünk. Hamarosan átérünk, és fel tudunk menni. Itt találjuk az utolsó tápolós helyet, plusz a lombikkísérletek végeredményét: egy félig emberi, félig állati lényt. Nosza, teszteljük le. Nyomjuk meg a bal oldali gombot, majd négyszer a jobb oldalit.

A megvadult lény kitöri a bombabiztos falat, és ránk támad, így nem árt előre bekészíteni a brutálisabb fegyvereink egyikét. Amint végeztünk, menjünk fel a főbejárathoz. Bent vár ránk az utolsó rész, illetve a főellenség. A caretaker hasonló az overseer-ekhez, azonban dupla lövege van. Amint megjelennek a piros sugarak, lőjünk bele egy egészségeset, és nem fog lőni. Pár találat után kettéesik. Fordítsuk figyelmünket arra a félre, ami igyekszik elbújni, mert idővel regenerálja magát, és kezdhetjük előről a mókát. Mivel meglehetősen gyors, ezért használjunk olyan fegyvert, ami rögtön hat, pl. assault rifle vagy shotgun. A másik felétől nem kell nagyon tartanunk, mert ha a fő részt lőjük, akkor az sem mozog. Ha már egy fokozódó búgó hangot hallunk, akkor közel a cél. Ezután sétáljunk oda ahhoz, amiért jöttünk, az utolsó részhez. Máris repülhetünk vissza az Atlantisra, ahol Aida közli, hogy Drexler már vár minket a főhadiszálláson. Bekukkantva Isaakhoz megszemlélhetjük a legújabb fejlesztést a drakk fegyveren. Az Avalonon egyedül szállunk le, hogy megnézzük, mi is a szándéka főnökünknek.

Epilógus – Avalon

Lefelé menet egy kellemes lövedékhalmaz halad el mellettünk éppen az Atlantis irányában. Sokat gondolkozni nem tudunk, mert mi is kapunk egy adagot, és inkább zuhanunk, mint repülünk lefelé. Szerencsére épen érünk földet, és Aidáék is túlélték. A helyzet rosszabb, mint vártuk, hiszen a Skaarjok elfoglalták az űrágyút, és Drexler tábornok még a közelben sincs. Lehet, hogy csapda? Egyelőre induljunk el a központ felé, hogy az ágyút hidegre tegyük. Páran előrontanak a vízből, és megszemlélhetünk pár toronyugrást is, mire felérünk. A vezérlőteremben bevethetjük a drakk puska új, másodlagos funkcióját, hogy megöljük a 3 skaarjot. Miután kikapcsoltuk az ágyút, az Atlantis végre le tud szállni. Amíg leérnek, addig is találkozónk van egy tengerészcsapattal a szemközti épületen. Persze a liftet kikapcsolták, így meg kell várnunk, míg egy katona kimegy, és megjavítja. Foglaljuk el a mesterlövész állást, és fedezzük. A felső erődből és alulról jöhetnek ellenfeleink, általában egy lövés elég. A legfontosabb a pontos célzáson kívül a jó ütemű újratöltés. Amint megvan a srác, mehetünk lefele hozzá. Kövessük a leszállópályáig, ahol társaihoz csatlakozhatunk. Közben megérkezik a skaarj utánpótlás, és Aidáék sincsenek jó helyzetben. A védelemhez két társunk, két automata fegyver és egy energiamező áll rendelkezésre. Ezzel kell kétszer négy, meglehetősen erős skaarjot kell hidegre tennünk. Távolról használjuk a mesterlövész puskát, közelebbről pedig bevethetjük védelemnek a röpködő kis védőinket, akik a lövedékeket lövik le. Amint megvagyunk, jön az Atlantis is. Aida még lead egy gyors üzenetet, de többre nincs idő, mivel egy piros sugár szétrobbantja hajónkat.

Miután felvettek minket az anyahajóra, Hawkings tábornok közli, hogy megfejtették az ősi tárgyak titkát, és össze is rakták belőle a végső fegyvert, ami nem mást csinál, mint genetikailag felturbózza a kiválasztott fajt. Ez a faj pedig nem más, mint az eddig látott legcsirkébb ellenfél. Persze elszabadul a rém, és rendesen mészárolja katonáinkat. A fedélzeten találunk életerő-feltöltőt, valamint lőszert is. Nem lesz könnyű móka. Használjuk ki, hogy először nem minket lő, és pumpáljunk bele mindent, amink csak van. Ha már sebesült, akkor egyszer csak elejti a singularity cannon-nak nevezett fegyvert, amit felvéve egy kicsit odébb teleportálhatjuk a lényt. Következő feladatunk, hogy megnézzük, milyen üzenetet is kaptunk az Atlantisról, valamint el kell beszélgetnünk a parancsnokkal is. Az üzenetet hamar megnézhetjük, hiszen a következő ajtó mögött találunk egy hologram kivetítőt. Aida elmondja, hogy Hawkings áll az egész mögött, aki magának akarja a cuccot. Azt is közli, hogy nem fogják neki odaadni a részeket. Nagyszerű. Közben meghalljuk, hogy Hawkings parancsot ad a hajó kiürítésére. Nosza, rohanjunk be a hídra. Ott áll az, aki társaink életéért felelős. Hiába magyarázkodik az öreg, nyugodt szívvel lelőjük az árulót. Mivel a szuperlényt elpusztítani nem tudjuk itt, ezért befordítjuk a hajót a közeli napba. Most már csak a mentőcsónakot kell elérnünk. A következő hangárban ismét ott a nyuffancs, akit egy jó célzással eltüntethetünk megint. A főhajtóműnél találkozunk ismét a lénnyel, aki felrobbantja a gravitációs hajtómű felét is, így csökken a gravitáció a hajón. „Lőjük le" ismét, majd az első hídról ugorjunk a kinyúló félkör alakú rámpa mellé. Ha jól csináltuk, akkor elakadunk a lámpák mellett, ahonnan egy újabb ugrás felsegít minket a felső szintre. Menjünk be az ajtón. Nemsokára egy terembe érünk, ahol a továbbvezető ajtó le van zárva. Ugorjunk fel a teraszra, ahonnan továbbmenve pár szobát elérkezünk a mentőcsónakokhoz. Itt megjelenik két katona, akik ismét csak lenyomnak a helyzethez képest poénos beszélgetést. Nagyon ne rohanjunk be a következő terembe anélkül, hogy ne lőnénk azonnal. Így túléljük, és mehetünk tovább. A gravitáció kezdi felmondani a szolgálatot, aminek eredménye az lesz, hogy a végén már a plafonon gyalogolunk előre. Ez ne zavarjon senkit, és amikor elágazik „lefelé" a folyosó, ott eresszen meg egy szép lövést előre. Mire a számítógép elkezd 40 másodpercről visszaszámolni, mi már a mentőcsónakban csücsülünk.

Ennyi lenne. A hajó felrobban a napban, mi pedig könnyes szemmel hallgatjuk most már teljesen végig társaink üzenetét...

Ch00ler

UT2003 KIKÉPZÉS

Fejlesztő: Digital Extremes **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.unrealtournament2003.com

Az UT2003 térhódítása már az első találkozáskor megkérdőjelezhetetlennek tűnt számunkra, ám azt nem gondoltuk, hogy pár hónap alatt ilyen hihetetlen méretű közösség formálódik köré. Rengetegen űzik egyre magasabb és magasabb szinten a vele való játékot, s a hihetetlen fizikai motor, a direkt beépített, gyakorlással elsajátítható kombók talán még mindig tartogatnak felfedezetlen elemeket. Eme cikk célja, hogy az alapok elsajátításától kezdve a rafinált fegyverhasználaton át a pályaspecifikus, egészen extrém trükkökig bemutasson mindent, ami csak segíthet nektek abban, hogy bátran felvegyétek a kesztyűt bárkivel. 5 oldal nem elég arra, hogy vérprofit faragjunk bárkiből, de igazából 50 sem. A trükkök ismerete nem elég – mint mindig, most is igaz, hogy a gyakorlat teszi a mestert. Ugyanakkor remélem, hogy még a sokat próbált „mesterek" is találnak itt egy-két újdonságot.

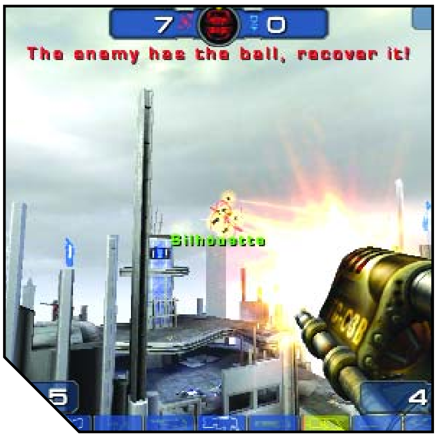
ALAPISMERETEK: MOZGÁSKULTÚRA

Az első UT többek közt azért nem vehette fel a Q3-mal hosszútávon a versenyt, mert kevés volt az a plusz, az a felfedezésre váró trükk, melyet az éjjel-nappal edző holdkór gamereknek tudott nyújtani. Nos, az UT2K3 minden eddigi próbálkozáson túltesz e téren, egyrészt a soha nem látott precizitású Karma engine, másrészt előre beépített speciális, kombinációkkal előhozható mozgásai révén. Kezdjük elsőként ezen mozgásokkal.

Double Jump – Szégyellek is ilyen triviális példával előhozakodni, de hátha van még olyan, aki nem tapasztalta, hogy a levegőben még egyszer megnyomva az ugrásgombot újabb magasságokba emelkedhetünk. Rengeteg az olyan hely, melyeket e nélkül nem lehet elérni.

Dodge – Szintén egy nagyon egyszerűen kivitelezhető mozgás, mindössze a jobbra-balra oldalazás, ill. előre-hátra gombokat kell kétszer egymás után (hogy precízek legyünk: 250ms-on belül) leütni, s máris egy vetődés lesz a jutalmunk. Érdemes alkalmazni, heves tűzharcban könnyen életet menthet – szinte mindig meglepi az ellenfelet annak ellenére, hogy már az első UT-ben is ugyanígy működött.

Boost Dodge – Ezt a kombót már jóval kevesebben ismerik. A boost előtag a sima dodge-nál kb. 2x hosszabb és 1.5x magasabb vetődésre utal. Előhozása csak sima falfelület mellett lehetséges úgy, hogy nagyjából 30-80 fok közötti szöget zárunk be vele. Ha a megfelelő pozícióban állunk, karakterünk a fallal ellentétes irányba oldalazás – ugrás – ismét oldalazás kombináció villámgyors lenyomására (250ms) teljes erőbedobással rúgja el magát a faltól. Ha elsőre nem sikerülne, próbáljunk meg a fal irányába oldalazva, a megfelelő szöget tartva



előrehaladni, és úgy előhozni. Elég „ínyencmozdulat”, spontán, harc közben nem jellemző, mivel valamelyest koncentrálni kell rá, ám nem túl magasan lévő platformok gyors eléréséhez jól jöhet.

Wall Jump – Viszonylag egyszerű mozdulatsor, mely során karakterünk bizonyos magasságban érintkezve a fallal elrúgja magát attól. Előhozhatjuk úgy is, ha közvetlen a fal mellől ugrunk felfele, de ha nekifutásból vetjük magunkat neki, az is megfelel, a lényeg, hogy a felület sima és egyenes legyen, mint a boost dodge-nál, no meg persze hogy érintkezzünk vele. Ha a levegőben falhoz érünk, már csak annyi a dolgunk, hogy dodge-oljunk egyet az ellentétes irányba. (Ha szemben állunk vele, akkor dupla hátra gomb, ha a balunkon van, akkor dupla jobbra oldalazás, stb.) Igazán csak low gravitynél hasznos, mutátor nélkül többségében csak a nagytestvérével lehet kezdeni valamit.

Double Wall Jump – Alighanem ez az egyik legnehezebben előhozható mozdulatsor, de ez ne rettentsen el senkit, kis gyakorlással könnyen beidegződik. A különbség a szimpla wall jumphoz képest annyi, hogy a faltól való elrugaszkodáskor (tehát a dodge pillanatában) az iránygomb második lenyomásával egy időben el kell használnunk a második ugrásunkat is, majd ezt a két gombot hosszabb ideig lenn kell tartanunk (az ugrást nem muszáj, csak így egyszerűbb). Lássunk egy példát! Szemben állunk a fallal. Nekifutás, ugrás a falnak, majd 250ms-on belül hátra, hátra+ugrás és ezek lenntartása. Normál gravitációnál nagyon hasznos, sokszor olyan helyeket érhetünk el vele, melyekre egyébként fél pályás körutak vezetnek.

Lift/Blast/Shield Jump – A következő trükkök már inkább a Karma engine-nek köszönhetőek, mintsem előre beépített scripteknek. Ha liftezünk, akkor természetszerűleg átvesszük a sebességét. Ezt kihasználva, a megállás előtti utolsó pillanatban, a lift adta lendülettel az átlagosnál jóval nagyobbat ugorhatunk. A robbanások okozta széllökések (rakéta, gránát) szintén elég tekintélyeset taszítanak, bár a rocket jump hatása mondjuk közel sem olyan impresszív, mint a Q3-ban, ahol ezt külön leprogramozták. Sokkal jobban megéri a shield gunt csontra tölteni, s a magunk alá lökéssel egy időben ugrani. Bár a sebződés így is tekintélyes, a rakétáéhoz még mindig nem mérhető, s ha a lökés erejét is összehasonlítjuk, egyértelmű, hogy melyiket éri meg gyakrabban alkalmazni.

A fent említett speciális mozgásokat érdemes botmatchek alatt begyakorolni, hiszen csak úgy érnek valamit, ha automatikusan, „ösztönből” használjuk őket, nem pedig előre elhatározottan („na akkor most mindjárt nyomok egy wall jumpot!”). Ezt igen nehéz elérni, a bonyolultabbaknál egyelőre nekem sem sikerült. A másik fontos dolog pedig, hogy ez a tudás csak megkönnyítheti a helyzetünket, esetenként „lenyűgözheti” nem PC GURU olvasó játékostársainkat , a mozgás aranyszabálya továbbra is változatlan: egy helyben ácsorogni=meghalni. Tessék tehát folyamatosan duplát ugrani, vetődni, falra mászni, és ezeket kombinálni (ha valakinek sikerülne boost dodge-ból végrehajtania egy double shield wall jump-ot, az mindenképp küldje el a demorecordot)!

ALAPISMERETEK: ADRENALINFÜGGÉS

Gondolom, a legtöbben már tisztában vagytok vele, mi a teendő, ha 100-on villog az adrenalin-kijelző, de a teljesség, és a most ismerkedők kedvéért röviden kitérünk erre is. A legkevesebb adrenalint a kapszulákkal, valamint az ellenfél megölésével szerezhetjük. Ennél kategóriákkal több pont jár azért, ha sok fraget szerzünk egy élettel, vagy ha rövid időn belül válunk igazi darálógéppé, ilyenkor a különböző kommentálások (Killing Spree – Godlike, Multikill – Monster Kill, és a köztük lévők) alkalmával kapunk egyre több és több pontot. Ha csapatunknak teszünk valamilyen fontos szolgálatot (góllövés, zászlóbitorlás), szintén közelebb kerülünk a „csúcshoz”. Amint összegyűlt a 100 pont, a lentebb látható kombókkal válthatjuk be őket extra képességekre, melyek addig tartanak, amíg az adrenalinszintünk a nullát nem söpri. Fontos, hogy a kívánt hatás kiváltása alatt tovább „ajzhatjuk” magunkat, így akár több percre is kitolva az adrenalin élvezetét, ám ha meghalunk, karakterünk teljes letargiában, egy darab pont nélkül éled fel, tehát ha heves tűzharcban 20 életpont körül járunk, még a booster benyomását sem tanácsolom.

Speed – [Előre, Előre, Előre, Előre (Úttörőkombó)] Karakterünk magára kapja a nyúlcipőt, s nagyjából kétszeres tempóval kezd iszkolni, s ugyanekkorát is ugrik. Leginkább akkor éri meg Speedy Gonzalest játszani, ha BR-nél nálunk van a labda, vagy épp egy zászlót lengetünk kétségbeesve, nyakunkban az egész ellenséges csapattal.

Booster – [Hátra, Hátra, Hátra, Hátra] Hogy miért pont ez lett a kombó neve, nehéz lenne megmondani, mindenesetre nem a tartalék nitro-tartályokat kapcsolja be, hanem életerőnket teszi helyre, majd ha ezzel végzett, a pajzsunkat veszi kezelésbe. Hasznos lehet bármikor, amikor a tűzharcból csak pár pillanatra akarunk félrevonulni, hogy aztán új erőre kapva rontsunk ellenfeleinkre.

Berserk – [Előre, Előre, Hátra, Hátra] Hatása mint a jó öreg Doom-ban. Elvakít a barbár harci düh, s gyorsabban tüzelő fegyvereinkkel pergőbb, s ezáltal sikeresebb mészárlásba kezdhetünk. Nos, talán ezt használtam a legkevesebbszer, de egy flak vagy rocket segítségével, mikor a többiek kicsi a rakást játszanak melletted, jól jöhet.

Invisible – [Jobbra, Jobbra, Balra, Balra] Szerintem maguk a fejlesztők sem tudnák megmondani, miért nem logikusan a fent maradó, H, H, E, E billentyűket kell leütni az előhozásához, ám ha már kénytelenek vagyunk dupladodge-ot végrehajtani, legalább ellenfeleink szemei elől elrejtőzhetünk – sajnos csak korlátozott mértékben, kis fókuszálással a kontúrok látszanak. Zászlólopáshoz és kempeléshez ideális (de persze etikátlan).

FEGYVERES KIKÉPZÉS

Az alábbiakban egy rövid ismertetést találtok a fegyverek azon trükkjeiről, melyek nem általánosan ismertek – ahol szükséges, pár tippel kiegészítve.

Translocator – Rögtön itt az egyik legmókásabb eszköz, melyet talán nem is sorolnánk a fegyverek kategóriájába, ha pontosan az ellenfélre teleportálva nem dezintegrálhatnánk azt. Mert ugye alap funkcióját tekintve közlekedési segédeszközzel van dolgunk – első gombbal kilőjük a lokátort, majd a másodfunkcióval odateleportálunk. A jeladóba egy kamera került beépítésre, melynek képét a transzlokátor gomb másodszori lenyomásával tekinthetjük meg. Tanácsos elhelyezni kritikus pontok közelében – mondjuk a zászló mellett –, s ha látjuk, hogy baj van, egy csapásra (pont egy csapásra) megjelenhetünk, s oszthatjuk a tűzerőt a támadóknak. Tényleg hasznos eszköz, tanácsos egy kézre eső gombra bekonfigurálni!

Shield Gun – Az alap stukker rendkívül sokoldalú. Amellett, hogy kiválóan tompítja az energiafegyverek, valamint esések (tessék egy nagyobb zuhanás esetén másodlagos funkciójával magunk alá tartani!) okozta sebzést, támadási képessége sem lebecsülendő. Nem egy óvatlan ellenfelemet robbantottam már szét megalázó módon egy fullra töltött shield gunnal. A shield jumpról már beszéltünk, annyit tennék még hozzá, hogyha a kilövéskor nyomva tartjuk a másodlagos gombot, az egyesek tapasztalata szerint tompítja a sebzést. A sajátom szerint nem, lehet, hogy az eltérő verziószám teszi.

Assault Rifle – Csak egy tipp: a másodlagos gombot sokáig nyomva tartva annyira arcba lehet robbantani a gránáttal az ellenfelet, hogy csak úgy fröccsen. Tedd ezt, ha nincs jobb fegyvered!

Shock Rifle – Ennek a puskának mindössze egy, sokak által ismert (és az UT-ben is szereplő) trükkje van. Az elsődleges sugárral a másodlagos gömböt eltalálva tekintélyes robbanás idézhető elő (shock beam). Tényleg tekintélyes, érdemes begyakorolni!

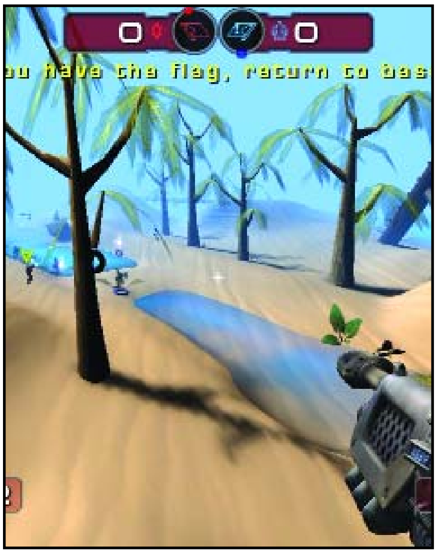
Link Gun – Egyik kedvenc fegyverem kevésszer használt, ám annál hasznosabb képessége a társainkkal való összekapcsolás, melyről nevét is kapta. A másodlagos funkciót – mely nagyobb sebzésével és fényévekkel gyorsabb sebességével amúgy is sokkal többször lesz segítségünkre az elsődlegesnél – csapattársunkra irányítva, amennyiben ő is link gunt használ, a plazma (biológusok ne bántsanak! Tudom, mi a plazma, de ezt itt a Doom óta így hívják...) színe a csapatunk színére vált, s ereje hozzáadódik a lánc legelső tagjának a sebzéséhez. Három emberig működik – ha sikerül összehozni, nagyon hatásos.

Bio Rifle – A mozgásoknál nem említettem, annyira szélsőséges dolog az ún. „goop jump”. Egy nagy pacát eldobva, majd ráállva hozható elő, ilyenkor a shield gun érdemben képes tompítani a sebzést. A bio rifle amúgy tipikusan az a fegyver, aminek az első fújolás után adni kell még egy esélyt. Az első pár játékomnál például én sem kedveltem, ám mihelyt ráéreztem a vele való ívelgetés technikájára, nem váltok vissza assault rifle-re, ha a kezembe

FEGYVERPRIORITÁS

Az UT2003-ban egy nagyon újszerű és ötletes megoldást találunk a minden más játékban az első beállítgatásoknál kikapcsolt autopickupra. Ezt itt most érdemes bennhagyni, s a fegyverek prioritását a hozzánk közel álló módon bekonfigurálni. A szuperfegyverekkel nem fogunk lépten-nyomon találkozni, ám érdemes hátratenni őket, mert azt az 1 töltényüket úgyis csak akkor fogjuk elhasználni, ha érdemes, akkor pedig fél pillanat odakapcsolni, ellenben ha tűzharc közben véletlen felkapjuk a Redeemert, és rögtön oda is csördítünk vele a tőlünk 5m-re álló ellenfelünknek, azzal senki sem jár jól. Ezután ajánlom a kiváló területre ható fegyvereket, a RL-t és a Flaket, majd a sorozatlövőket és a shock rifle-t – feltehetőleg ezekkel fogunk a legtöbbet harcolni, ha pedig távolsági harcot kell vívnunk, egy másodperc kérdése a LG-ra váltani. A shield gunt és a translocatort mindenkép érdemes egy kézre eső gombra konfigurálni, de a legtöbbet használt komoly fegyverekkel sem árt megtenni. Példaként álljon itt az én – nem mindenben a fentieket követő – prioritási listám:

1. Rocket Launcher
2. Flak Cannon
3. Link Gun
4. Lightning Gun
5. Shock Rifle
6. Minigun
7. Redeemer
8. Ion Painter
9. Bio Rifle
10. Assault Rifle
11. Shield Gun
12. Translocator



kerül. Sebzése és tűzgyorsasága tényleg egész használhatóvá teszi, visszavonulásnál kifejezetten jól jöhet.

Minigun – Na, ennél a fegyvernél nem tapasztaltam semmi extrát. Tippként annyit tudnék tanácsolni, hogy másodlagos tüzeléssel mindig egy kicsit a célpont elé kell célozni, mivel nem csak a tűzgyorsaság, a golyók is lassabbak az elsődlegeshez képest.

Flak Cannon – Személyes kedvencem ez az aprítómasina. Bár képességei csak közelharcra teszik alkalmassá, abban aztán semmi sem vetekedhet vele. Érdemes sokat gyakorolni a használatát, s így ráérezni a ziccerből kilövés megfelelő szögeire, valamint az elég alacsony íven repülő gránát megfelelő röppályára állítására. Mindkettő borzasztóan hatásos, ám ezt a fegyvert a legkönnyebb „visszafelé elsütni”!

Rocket Launcher – A Flak mellett a leghasznosabb, s egyben az fps-ek legklasszikusabb fegyvere. A másodlagos tüzelés alapállapotban egy tömegverekedés szétoszlatására alkalmas, ám ha lenntartod mellette az elsődlegest is, a kilőtt rakéták egymás körül spirálban körözve csapódnak be a célpontba. Egy agyontápolt ellenfél gyors megsütésére kiváló módszer. Az első, elhamarkodott szavakkal ellentétben most is be lehet állítani célkövetésre a rakétát, mindössze nagyjából 2-2.5 másodpercig a célponton kell tartani a keresztet. Az esetek többségében célravezetőbb a gyors odapörkölés.

Lightning Gun – Az egyetlen fegyver, melynek sugara azonnal a kijelölt helyen van, ha meghúztuk a ravaszt, így az ellenfél útvonalának gyors kalkulálása helyett van időnk a fejére célozni. Persze ez így nem igaz, az viszont annál inkább, hogy a lightning gunnál fokozottan érdemes mellkastól felfelé lőni, mert ez – egészen extrém módon feltápolt áldozatoktól eltekintve – mindig halált okoz.

Ion Painter – Véleményem szerint hálátlan kis eszköz, nem érdemli ki a szuperfegyver státuszt. Egyrészt csak szabadtéren működik, rezzenéstelenül tartva, és akkor is nagyon lassan, másrészt mire az égi áldás jönne, már mindenki elfutott. Most csak kézenfekvő dolgokat tudok tanácsolni: legyünk jó távol a becsapódástól, és lehetőleg azzal próbáljunk meg számolni a célpont megfestésekor, hogy hol lesznek az ellenfelek 4mp múlva.

Redeemer – A megváltó már annál inkább szuperfegyver, jó helyre irányítva hihetetlen pusztítást képes végbevinni. A másodlagos – legélvezetesebb – funkciót használva ügyeljünk arra, hogy a rakétát meglátva áldozat-jelöltjeink szétlőhetik azt, ezzel megfosztva minket a gyönyörű látványtól és a tekintélyes pontszámemelkedéstől.

Ne feledjük, hiába a trükkök, ha mindig mellétrafálunk. A pontos célzás a legfontosabb! Ha még az ellen testének felső harmadát is sikerül eltalálnunk, a program ezt fegyverenként változó megnövelt sebzéssel honorálja.

TEREPGYAKORLAT

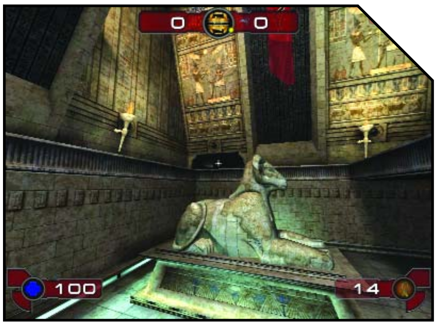
Most, hogy már képesek vagyunk kihasználni a játék minden rejtett – vagy kevésbé rejtett – trükkjét, ideje rátérnünk egy szintén nagyon hangsúlyos témára, a pályaismeretre. Az alábbiakban játékmódokra leosztva (ebbe a számba csak Bombin' Run fért be) a főbb irányvonalak megadásán túl igyekszem kitérni a népszerűbb térképek különleges trükkjeire is, melyek biztos lépéselőnyt jelentenek. Bevallom, ezek jó részének felfedezése nem az én érdemem, a hála az amerikai ID és GNA klán kiemelt tagjait illeti, akik készséggel hajlandóak megosztani néhol egész extrém módszereiket némi olvasói elismerés fejében. Rajtam ne múljék: Konstad, Zeddy, Sickness, Elendil, nagy tank mindannyiótoknak. Remélem ti sem bánjátok, hogy külföldi játékosok tippjei is hozzásegítenek eredményességetekhez. (Alapszabály, hogy a profikat nem szidni és csalással vádolni kell, hanem tanulni tőlük. Itt a lehetőség!)

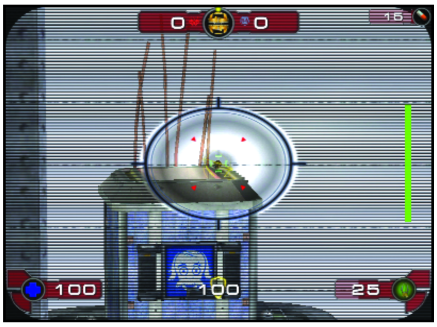
Mielőtt még belemennék a részletes játéktípus- és pályaelemzésbe, hadd elevenítsek fel pár – talán agyonismételt – alaptételt a csapatjátékokkal kapcsolatban. A védekezés ugyanolyan fontos, mint a támadás, nem szabad hősködni, megfontoltan, együtt kel mozogni. Miközben a Wolfensteinhez rajzolgattam taktikai térképeket, vált általánossá bennem az elterelés alkalmazása, mint fő taktika. Bár az UT rendszere sokkal pergőbb, más stílusú akciókat eredményez, azért érdemes erre építeni. Az ellenséges csapat összezavarása, megtévesztése – igaz, azonos teammel szemben csak egy ideig – mindig előnyt kovácsol nekünk. Persze igazán kifinomult taktikázás csak klánokkal lehetséges, alkalmi játékostársakkal nem, ám felteszem, a csatlakozást, netán klánalapítást is fontolgatjátok néhányan. Ha te netán mégsem, találhatsz az elkövetkezőkben egyénileg kivitelezhető trükköket is bőséggel.

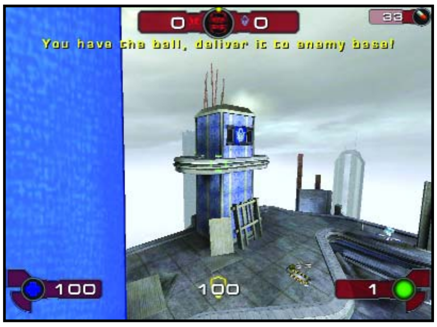
Bombing Run

Az UT2003 által meghonosított, s máris több játékban plagizált adrenalinpumpáló játékmód az egyik legtöbbet játszott típus a neten, így rengeteg érdekes taktikával szembesülhettem. Az igazán szervezett csapatok általában nagyjából 3 osztagba szerveződnek. Az első sorban a csatárok cipelik a labdát/védik a labdavivőt, a második sorban pár ember – a pálya jellegéből és a szerencsétől függően – kicsit hátrébb vagy előrébb tisztítja a terepet, míg az utolsó osztag természetesen a védőké, akik ha helyesnek vélik, néha (nagy nyílt terepeknél) hátulról támogatják az előre haladókat, ám ha az ellenfél kezébe kerül a labda, villámgyorsan bevédik a kapu körzetét. Védekezésnél a csatárok közvetlenül a labdavivőt próbálják leszerelni, míg a söprögetők az ellenfél respawnjait próbálják csírájukban elfojtani. Ez persze nem látszik mindig ilyen tisztán, hisz nagyon pergős a játékmenet, de ha nagyjából megpróbáljuk az említett irányvonalakhoz tartani magunkat, nagy lebőgés már nem érhet minket.

Létezik azonban pár remek trükk, melyeket labdavivőként egyedül is alkalmazhatunk. Ha csak egy-két támadó tör az életünkre, passzoljuk csak át nekik a labdát! No nem „hadd vigyék” alapon, pusztán csak azért, mert így nem tudnak lőni, s amíg meglepetésükben eltűnődnek rajta, hogy ezt most miért is kapták, segítsünk nekik rájönni a válaszra… mondjuk egy flakkel. Ha a másik csapat tagjait nem látjuk előttünk, érdemes a labdát messzire magunk elé lökni, majd translocatorral utána szökkenni. Jelentősen megnöveli a haladási sebességünket, no meg lelőni is nehezebben fognak – az







ellenséges fészek közelében azért csak óvatosan vele! Ha nagyon legyengültünk, de a vadászaink elvesztették a nyomunkat, tegyünk pár kerülőutat, bújjunk kicsit el, amíg a labda 100-ra nem tölti az életünket – sokkal többet ér feltöltődve végigpattogni az ellen bázisán, mint 30 élettel a vesztünkbe rohanni. Ha már a kapunál vagyunk, bedobás helyett mindig próbáljunk a labdával beleugrani, mert így nem 3, hanem 7 pontot kapunk – számomra természetesnek tűnt, de láttam már játékost, aki rendszeresen dobálódzott. Ajánlom figyelmébe továbbá mindenkinek a Ball Launcher másodlagos tüzelési funkcióját, mellyel pontosan bemérhetjük csapattársunkat, így nem kockáztatva meg, hogy egy félrepattanás miatt rossz kézbe kerüljön a labda. Most pedig jöjjenek a pályaspecifikus taktikák, ahol szükséges, képpel magyarázva a teendőt, ám mindenhol egy térképpel segítségként.

Temple of Anubis (BR-Anubis)
Viszonylag kis pálya, ám sok alternatív útvonalat rejt. Érdemes használni a pályák szélén lévő, sivatagos átjárókat, egyrészt mert erre útba esik a Redeemer, másrészt mert a birkák általában középen vonulnak. A középső, labdát rejtő teremben egy kevésbé ismert szűk átjárón át remek kilátás nyílik a két középső térre – érdemes is kamatoztatni egy lightning gunnal, vagy ha nálunk van a labda, megpróbálhatunk elslisszolni az ellen fő vonalai mögött, amíg csapattársaink tűzharcot vívnak. Legalább egy ember persze jó, ha velünk tart. Amenynyiben mégiscsak a középső téren haladnánk át, esetleg a labdával a kezünkben, lepjük meg ellenfeleinket – akik valószínűleg épp véres csatát vívnak társainkkal – egy elegáns dobással. Ha a terem kijáratánál pont a szobor fölé célzunk, a labda egyenest berepül az ellen kapuja mellé, mi pedig két transzlokációval követhetjük is.

Bifrost Bases (BR-Bifrost)
Valamelyest méretesebb térkép, jóval több taktikai lehetőséggel, mint amennyi elsőre látszik. A labdához vezető utat legegyszerűbb translocatorral megtenni, onnan azonban már érdekesebb a helyzet. A leggyorsabb, ám kicsit kockázatos módszer a lasztát hatalmas ívben az ellen bázisának teteje felé lőni – persze csak akkor, ha nincs ott senki, vagy ellenkezőleg, már egy társunk várja – majd pár gyors teleporttal odaugrálni (ha ez a lehetőség ki van kapcsolva, fel is lehet mászni). A labda röppályáját kicsit meg lehet hosszabbítani a link gun másodlagos sugarával, vagy a shock rifle-lel! Innen már egyenes az út a pontszerzésig. Persze az esélyeket tovább növeli, ha a csapattársak többsége nem a tető körül ugrálva asszisztál, hanem „elterelő hadműveletként” lent próbálja keresztülverekedni magát a védőkön. Remek élettöltő-bújóhelyek a bázisok bejárata mellett mindkét oldalt meglévő kis havas teraszok. Amellett, hogy itt zargatásoktól mentesen gyógyíthatjuk sebeinket a labdával, még alternatív útvonal is kínálkozik a tetőre, majd onnan keresztül a kapuhoz. Ha a tetőt túl védettnek találnánk, a szemben lévő kis ablakon is bejuthatunk. A labdát nagyon nehéz lentről belőni, ezért elég, ha a platformra küldjük, majd „utánatranszolva” egy kis ugrás mellett belőjük az ablakon. A teleporton átlépve csak egyenesen előre, labdát a magas átjáróba, majd utána (ezt akkor is érdemes alkalmazni, ha nem az ablakon át jövünk).

Skyline (BR-Skyline)
Már első látásra beleszerettem ebbe a csodálatos pályába, s a sok gyakorlás alatt olyan trükkökre jöttem rá, melyekkel még a fentebb említett klánok sem élnek. Ha az alsó szinten spawnolunk, kitűnő trükk a translocator jeladóját az ablakon guggolásból kilőni, hogy egy dupla teleportálással tutira mi legyünk az elsők, akik a labdához érnek. Láttam, hogy sokszor próbálkoznak ún. Tower Shottal, mely a következőképp működik: a labdát felszedve rögtön ugrunk egy függőlegeset felfelé, az ellenséges bázis felőli oldalon elhelyezkedő teleporton, mely eredetileg a kemphelyek elérésére szolgál. Ha elértünk a csúcspontra, kilőjük a labdát nem sokkal az ellenfél tornya fölé, hogy az itt lévő lyukon keresztül egyenesen a kapuba essen. Ha mellément, de még a tornyon van, a platformokról pár célfegyverrel rásegíthetünk. Igen nehéz művelet, folyamatos tűzharcban pedig szinte kivitelezhetetlen, ezért is láttam egyszerűbbnek elugrálni az említett toronyig, mely még mindig gyorsabb és kockázatmentesebb, mint a standard útvonalon lerohanni vele a bázis szívébe. A megvalósítás módja szinte bántóan egyszerű. A kis kifutóról vegyük célba a szemben lengedező zászlót, majd onnan a következőt, arról pedig egy double jump-pal már simán elérhetjük a torony tetejét. (Persze translocatorral a lenti talajról is feljuthatnánk, de ha esetleg ki van kapcsolva, akkor ez még mindig beválik.) Itt már mi sem könnyebb, mint a nyíláson – a kilövellő gőzre figyelve – leküldeni a labdát, s pontot szerezni. Amenynyiben ragaszkodunk a labda manuális becipeléséhez – s mivel ez jóval több pontot ér, valószínűleg fogunk –, szintén alkalmazhatunk 1-2 alternatív útvonalat. A kifutóról (vagy a másik oldalról, pozíció kérdése) elrugaszkodva vegyük az utunkat az átellenes oldalon lévő nyitott ablak felé, majd a labdát bepasszolva rajta ugorjunk utána translocatorral (kifejezetten nehéz művelet). Ha nagyon elszúrtuk, akkor sem kell aggódnunk, rögtön az ablak mellett a sarokban van egy kiszögellés, amin megállhatunk, ám ha ezt lekéstünk közvetlen a sarokhoz préselve magunkat kevéssel lentebb egy bug úgyis megállít minket, innen pedig visszateleportálhatunk. Átugráskor a védők amúgy is komoly nehézséget jelenthetnek, ha nincs kellő fedezet a hátunk mögött. Remek taktika a labdát a kicsit jobb felé álló betonfalra lőni, majd amíg az ellen összezavarodva megpróbálja felvenni a lepattanót, pár precíz lövéssel eliminálni. Nincs rá garancia, hogy mindig beválik, de érdemes próbát tenni vele. Ha már az ellen felhőkarcolóján vagyunk, és megpróbálnánk lerázni, mielőtt az alsó szintre megyünk, az egyik szélről egyszerűen vetődjünk a másik oldal nyitott ablaka felé, majd labda, translocator gyors egymásutánban be. Na, gyorsan befejezem, mielőtt Skyline tippek-re kéne átnevezni a cikket. Még létezik pár kisebb trükk, de azokhoz már a saját kreativitásotokat kell használnotok!

Sajnos itt villámtempóban be kell rekesztenem a kiképzést, mert bár a cikk létezik tovább is, az igen erős játéktermés, valamint a temérdek velős tartalom miatt itt és most 5 oldalunk akadt a témára. A fennmaradó kisebbik hányad kérdését majd az idő megválaszolja. Amíg újra találkozunk, addig is: sok szerencsét mindnyájatoknak!

Lucas Z

CSALÁSOK

Unreal 2: The Awakening

Játék közben nyomd meg a ~ (Alt Gr + 1) gombot és a megjelenő konzolba gépeld be valamelyik kódot.

BeMyMonkey() – Csalás mód ki/ bekapcsolása
God() – Isten mód, sérthetetlenség ki/ bekapcsolása
Invisible() – Láthatatlanság ki/ bekapcsolása
Loaded() – Megkapsz minden fegyvert
AllAmmo() – Minden fegyverhez kapsz muníciót
Phoenix() – Phoenix ruha ki/ bekapcsolása
FearMe() – Az ellenség félni fog tőled
Ghost() – Szellem mód
Fly() – Repülő mód
Amphibious() – Víz alatti mód
Walk() – Normál mód, sétálás
SloMo(#) – Lassított játék
SetJumpZ(#) – Ugrás magasságának beállítása
ToggleInfiniteAmmo() – Korlátlan lőszer ki/ bekapcsolása
ToggleReloads() – Újratöltések ki/ bekapcsolása
ToggleInvisibility() – Láthatatlanság ki/ bekapcsolása
Teleport() – Oda teleportálódsz, ahova éppen nézel
NextLevel() – Ugrás a következő pályára
Open(x) – Az x-dik pálya megnyitása
ToggleSpeed() – Dupla sebesség
SetSpeed(#) – Sebesség beállítása
ChangeSize(#) – Játékos méretének beállítása
Sum(x) – Az x eszköz megidézése
Actors() – Teljes színészlista
SetMyHealth(#) – Életerő beállítása az adott értékre
HurtMe(#) – Játékos sebzése a megadott értékkel
ShowTeams() – Csapatok megjelenítése
Difficulty(#) – Játék nehézségének beállítása
ViewSelf() – Kamera önmagunkra váltása
ToggleScoreBoard() – Eredménytábla ki/ bekapcsolása
BehindView() – Hátsó nézet ki/ bekapcsolása
SetParticleDensity(#) – Részletesség szabályozásának beállítása
ToggleImpacts() – Ütközések bekapcsolása
SetWeaponFire(0/1) – Fegyver tüzelésmódjának átkapcsolása
ToggleShowNPs() – Minden navigációs pont megjelenítése
ToggleHUD() – HUD ki/ bekapcsolása
SetCameraDist(#) – Kamera távolságának beállítása
FreeCamera(0/1) – Szabad kameramozgás ki/ bekapcsolása

Impossible Creatures

Játék közben nyomd meg a [~] gombot és gépeld be az egyik csalást:

cheat_coal(9999) – Szenet kapsz
cheat_electricity(9999) – Elektromosságot kapsz
cheat_buildings – Épületeket kapsz

Sim City 4

Játék közben a [CTRL]+[X] gomb lenyomásával hozd elő a konzolt, majd gépeld be a választott kódot és üsd le az [ENTER]-t.

weaknesspays – Kapsz 1000 dollárt
fightthepower – Energiaszükségletek megszüntetése
howdryiam – Vízszükségletek megszüntetése
you don't deserve it – Minden jutalmat megkapsz
whattimeizit # – Idő beállítása, a # helyére az új időt írd
whererufrom # – Város átnevezése, a # helyére az új nevet írd
hellomynameis – Megváltoztathatod a nevedet , a # helyére az új nevet írd
sizeof # – Nagyítás, a # helyére az értéket írd (1-100)
tastyzots – Figyelmeztetések ki/ bekapcsolása
recorder – Felvétel indítása
stopwatch – Óra ki/ bekapcsolása
gol – Ismeretlen hatású
effect – Ismeretlen hatású
zoneria – Üres terület színének elrejtése
dollyllama – A tanácsadók átváltoznak lámákká
barstuck – Ismeretlen hatású
watchmemove – Ismeretlen hatású
fps – Ismeretlen hatású
rp – Ismeretlen hatású
flora – Ismeretlen hatású
renderprop – Ismeretlen hatású
terrainquery – Ismeretlen hatású

Ha a kódot helyesen gépeled be, akkor a konzol bezárul, ha helytelenül, akkor a konzol és a szöveg különböző lesz.

Pre-City Isten mód
A városod megalkotása után tartsd lenyomva a [Control]+[Alt]+[Shift] gombokat. Amikor rákattintasz a "God Mode"-ra, akkor eljutsz a pre-city isten módba. A lehetőségek ingyenesek és bővebbek.

Soldiers of Anarchy

Nyomd meg az [ENTER] gombot a konzol aktiválásához és gépeld be a kívánt kódot. Ha sikerült a csalást engedélyezni, akkor egy üzenet fog megjelenni. A csalás letiltásához gépeld be megint a kódot.

hittingandhealing – [Ctrl] + Bal egérgomb elpusztítja azt az egységet, amelyikre kattintasz, [Shift] + Bal egérgomb gyógyítja azt az egységet, amelyikre kattintasz.

immortalone – Legyőzhetetlenség
winmission – Ugrás a következő küldetésre
endlessmunition – Korlátlan muníció
allvehicles – Minden járműből kapsz egyet, amíg a bunkerben vagy
soldierspawn – Amíg a bunkerben vagy, addig egy zsoldos születik
speedhack – A T és a Z gombokkal változtatni tudod a játék sebességét
quitter – Ismeretlen hatású

Austin Powers Pinball

International Man of Mystery
Indítsd el a játékot úgy, ahogy szoktad és válaszd az "International Man Of Mystery" témát. Majd játék közben nyomd meg a [PRINT-SCREEN] gombot. Erre a gombra megjelenik a konzol, ide gépeld be a kívánt kódot, majd üsd le az [ENTER] gombot.

CRIKEY – A golyót blokkolják az ütők
ENLARGER – Szuper pontozás megszerzése
POWERSBALL – Erőgolyó engedélyezése
CLOCKADELIC – Idő növelése
CLOCKAHOLIC – Idő csökkentése
PREMATURE – Végső, utolsó golyóra váltás
FLASHER – Könnyített "2-Ball"
BLIMEY – Könnyített "Video Mode"
BUBBLY – Könnyített "Hot Tub"
DANGER – Könnyített "Mystery"
PANTS – Könnyített "Kickback"
IMPOSSIBLE – Könnyített "Start Mission"
IMPOSSIBLE 1 – Könnyített "Groovy Baby"
IMPOSSIBLE 2 – Könnyített "Electric Pussycat"
IMPOSSIBLE 3 – Könnyített "Nineties"
IMPOSSIBLE 4 – Könnyített "Virtucon Tour"
IMPOSSIBLE 5 – Könnyített "Mutant Sea Bass"
IMPOSSIBLE 6 – Könnyített "Fembots"
IMPOSSIBLE 7 – Könnyített "Subterranean Probe"

Spy Who Shagged Me
Indítsd el a játékot úgy, ahogy szoktad és válaszd a "The Spy Who Shagged Me" témát. Majd játék közben nyomd meg a [PRINT-SCREEN] gombot. Erre a gombra megjelenik a konzol, ide gépeld be a kívánt kódot, majd üsd le az [ENTER] gombot.

CRIKEY – A golyót blokkolják az ütők
ENLARGER – Szuper pontozás megszerzése
POWERSBALL – Erőgolyó engedélyezése
CLOCKADELIC – Idő növelése
CLOCKAHOLIC – Idő csökkentése
PREMATURE – Végső, utolsó golyóra váltás
EXTRA SHAG – Könnyített "Extra Ball"
SWINGER – Könnyített "Time Portal"
DANGER – Könnyített "Mystery"
IMPOSSIBLE – Könnyített "Start Mission"
IMPOSSIBLE 1 – Könnyített "Ivana Humpalot"
IMPOSSIBLE 2 – Könnyített "Number Two"
IMPOSSIBLE 3 – Könnyített "Mustafa"
IMPOSSIBLE 4 – Könnyített "Fat Bastard"
IMPOSSIBLE 5 – Könnyített "Frau Farbissina"
IMPOSSIBLE 6 – Könnyített "Mini-Me"
IMPOSSIBLE 7 – Könnyített "Dr. Evil"

KILLING SPREE!

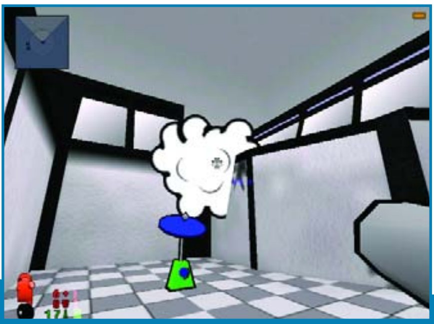
Az Unreal Tournament 2003 megjelenése továbbra is érezteti jótékony hatását a MOD-ok kínálatában. A felhozatal nőttön nő, nem telik el úgy hét, hogy ne jelentenének be valami izgalmas kiegészítőt a legújabb közönségkedvenchez. Ez a tendencia a Killing Spree! e havi számában is tetten érhető, a legtöbbet az UT2K3 MOD-okkal foglalkoztunk mi is. Azonban nem szeretnénk elhanyagolni a régebbi játékok rajongóit sem, így a Half Life mellett még a Doom II-höz is összeszedtünk egy ígéretes darabot.

HALF-LIFE MOD-OK

Egy elég humoros mod került a kezembe **(boxwar)**, ami a dobozok világába kalauzol minket, ahol egymásra kell vadászni, persze úgy, hogy körülöttünk „élő” és „élettelen” dobozok egyaránt léteznek (ez utóbbiak igen nagy számban), tehát, ha az ellenséged nem mozog éppen, akkor nem pont könnyű észrevenni, viszont át tudsz rajta menni. Ha nem tévedek ez egy bugnak látszik, de hát ez még elviselhető.

A fegyvereidet (melyeknek tárháza nem foglal túl nagy teret) a pályán tudod felvenni egy deszkával, ami a kezedként funkcionál, és a játék kezdetekor csak egy pisztoly van nálad. Ami igazán tetszett az ötlet miatt, az a termesz volt, ami a robbanó szerkezetek kategóriájába tartozik.

Van itt egy másik példány is, ez a **Buzzy Bots**. Poénnak jó megint csak. A textúrák teljesen egyszerűek, igazi rajzfilm feelingje van tőlük, és persze a karakterek is ilyenek. Ezt is érdemes kipróbálni, bár igazán sok tapasztalatom ezzel kapcsolatban nincsen.



Most pedig egy komolyabb lélegzetvételű MOD: **Gang War**. Ezt a MOD-ot még a Quake 2 idején kezdték fejleszteni, de akkoriban nem jósoltak komoly jövőt neki, de aztán ’98-ban újra nekiálltak. Ekkor azonban már a nem a Q2 motorját használták, hanem a Half-Life-ét.

Ha jobban megnézzük sokban hasonlít a Counter-Strike-hoz, mert itt is ki kell választani a nekünk tetsző bandát és aztán a skint. Ez után vehetnénk fegyvert, ha lenne pénzünk, de ehhez meg kell

nyernünk egy-két összecsapást, melyekben a fő cél, hogy megöljük az ellenséges banda vezérét, akinek van egy csomagja (melyben illegális dolgokat tárol), ettől ő a bandavezér. A pénzt tehát egyes dolgok (pl.: kör megnyerése, bandavezér megölése) megvalósítása után jutalomként kapjuk.

A negyedik mod, amit megemlítek a Dragon Ball Z után készült: **DragonMod Z**. Kellemetes csalódást okoz, nem számítottam erre, de egészen jól ki van dolgozva. A játék elején kiválaszthatod a karakteredet (két csapaton belül). Itt érdemes figyelni arra, hogy melyiknek milyen képességei vannak, mert mindegyiknél más és más. A képességeknek három csoportja van: Alap Támadás, Speciális Támadás, Átalakulás. Ezek közül fontos az átalakulás, ami sokszor igen-igen komoly erő fölényt kölcsönözhet neked.

Ami szintén jó tulajdonsága a játéknak, hogy a karakterek erejét, gyorsaságát és védekezést is lehet növelni, ezzel javítva mind a támadásaikat, mind a védekezésüket. A támadások nem egy gombbal vezérelhetőek, hanem gombok kombinációival, melyeket nem is olyan egyszerű megcsinálni. Ha ki akarod próbálni a játékot, akkor nézd meg a következő web oldalt, ahol a mozdulatokkal kapcsolatban is találhatsz információt.

(www.half-life.hu)

SZÁRNYALÓ VÉGZET – BATMAN DOOM

A Doom II 1.9-es verziójával használható ez a MOD, és az eredeti karakterek, pályák, stb. mellett még továbbiak találhatók. Emellett az anyagmintázatokat is kiegészítették, valamint a fizikai része is fel lett újítva, de magán véleménnyel nem szolgálhatok, sajnos nem állt módomban kipróbálni. *(http://www.doomworld.com/batman)*

UNREAL 2003 MODVIZSGA

Monkey Matrix – Adam Bradley a készítője ennek a modnak, melynek legfontosabb tulajdonsága, hogy lehetővé teszi az úgynevezett bullet time-ot, amit a Mátrixból és játékok közül a Max Payneből már ismerhetünk is. Lassított mozgás, a levegő áramlatainak megjelenítése, stb. A mod használható multiplayer módban is, és a botok is hasz-

nálják. Az adrenalin szint lassan töltődik újra, és a játékosok számától is függ a sebesség. Az aktiváláshoz kell 100 adrenalin, és az <ELŐRE> gomb négyszeri megnyomására lép működésbe.
Az effekt szerintem, jól néz ki és tetszik ahogy ki van dolgozva bár, az a hiba benne, hogy csak az alapfegyver töltényénél alkalmazza a „levegő” effektet. Az adrenalin szintje mutatja, hogy mennyi van még hátra, ugyanis amikor elindítjuk akkor elkezd visszafelé számolni.
(http://www.fileplanet.com)

Stargate – A fejlesztőcsapat véleménye az, hogy nem mindig szükséges az üdvösséghez egy egész univerzum megteremtése, és egyik készülő projektjük infóit elnézve igazuk lehet. A mod a filmből és a sorozatból is használ elemeket. A jelenlegi állás szerint az ellenfelek az emberek és a goa'uld-ok lesznek. Nem valószínű ismert karakterek megjelenése. Multi- és singleplayer részt is egyaránt terveznek. Lesznek ismerős és új helyszínek is. Várható, hogy járművekkel is találkozunk, de persze ez nem is lenne olyan meglepő :).

Unreal Conflict – Az így elnevezett mod mindennel kecseget, amit a többi csapat eltervezett, és még rá is tesz egy lapáttal. Az alapsztori szerint a Gen Mo'Kai faj által uralt börtönökben, ahonnan a bajnokság résztvevőit válogatják, lázadás tört ki. A szökevények nagy részét sikerült eliminálni, de egy kis csoportjuk megúszta a tisztogatásokat, és volt fogvatartóik ellen fordul.
A játékot csapatorientáltnak tervezik, a felek minden pályán egy meghatározott célért fognak küzdeni. A fegyverek nagy része ismert lehet a Tournament-ből, de új eszközök és pusztító szerszámok is rendelkezésre állnak majd. A felszerelést mi magunk választjuk ki, az általunk tökéletesnek tartott összeállítást elmenthetjük, hogy ne kelljen mindig kiválasztani. A csatatéren elesett játékosok Spawn Point-okon fognak újrateremni, ezek mozgathatók lesznek, új taktikai mélységet adva a játéknak. Szerintem ez tök jó dolog lesz csak biztos sok áldozatba fog kerülni egy-egy ilyen közelebb helyezése a célhoz. A támadó és védekező csapat felállást el lehet felejteni, a feladatok nagy része jól szervezett csapatmunkát és erőelosztást igényel majd. Valamint a járműveket sem szeretnék kifelejteni a játékból.

MAD MAX

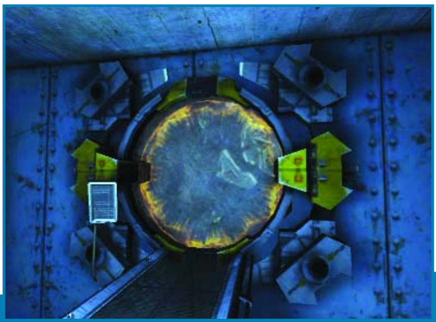
A jól ismert ausztrál sorozat, a Mad Max világába helyez bennünket. A mod műfaja csapatorientált multiplayer FPS, a választható felek a Survivors és a Bloodhunters lesznek. Ezek a felek a következő játékmódokban csapnak majd össze:

Team Deathmatch: Ez az alapjátékból jól ismert csapat-hent.
Steal the Fuel: Üzemanyagtárolókat kell az ellenség területéről rabolni. A cipekedő játékos nem lőhet, és már csak azért is érdemes elkerülni az ellenség "áldásait", mert terhünk felrobbanhat, ha eltalálják.
Last Man Driving: Járművekkel kell egymást hajkurászni, aki legtovább keréken marad, nyer.
Desert King: A számítógép által vezérelt Bloodhunter hordáktól kell megvédeni a bázist.
Steal the Truck: Egy üzemanyag-szállító teherautót kell a megadott helyre elvezetni.
Sabotage: Mindkét csapat azt a feladatot kapja, hogy az ellenfél bázisát robbantsa fel, egyszerre kell tehát védekezni és támadni. A feladatok végrehajtásához széles készlet áll rendelkezésünkre, az ütő-, vágó-, szúró-, lövő-, robbanó-, gyújtó- és dobófegyverek méretüktől és erejüktől függően 1-4 helyet foglalhatnak el az inventory-ban rendelkezésünkre álló ötből.

VÉGSZÓ

Sajnos nem szolgálhatunk ízelítővel a következő rovat tartalmából, mivel ennek mibenléte még előttünk is sötétségbe burkolózik.

EarthQ & Hunter



GONDOLATÉBRESZTŐ

A teremben lassan elhalkult a beszélgetés moraja, ahogy az előadó-pódiumra lépett egy magas, sovány, szemüveges srác, Bill Gates kelet-európai kiadása. Lassan belepöcögtetett a mikrofonba, majd megfontolt, kimért hangon elkezdett beszélni. Ahogy folyamatosan gördülő mondatokba öntötte gondolatait, közben egy kósza pillanatban elgondolkodott azon, hogy a magyar játékfejlesztés színe-java figyeli minden szavát, és azért van itt, ennek az előkelő szállodának a konferenciatermében, hogy perspektívát, széles ecsetvonásokkal megrajzolt jövőképet fessen a kreatív koponyák számára...

Hőseink karrierjét nyomon követtük az elmúlt pár hónap során, ebben a részben körútjuk véget ér: a tízévnyi inasidőt kitanulva végül – oly sok vargabetű után – hazaérkeznek, hogy fészket rakjanak a poligonbirodalom utolsó keleti védbástyáján, Budapesten.

Hazaérkezésük boldog volt és bizalomkeltő. A cég weblapjának álláskereső rovatába egy hét alatt majdnem ötven jelentkezés futott be, a második hét végére pedig megközelítette a százhúszat. Ez józan számítások mellett is azt jelenti, hogy majd minden második, harmadik ember megjelent a hazai profi game developer scene tagjai közül. Ez a szám a kilencvenes évek egy-két tucatjáról az ezredfordulóra körülbelül 150-250 aktív főre duzzadt, attól függően, hogy éppen milyen szelek jártak a játékfejlesztők háza táján.

Nyolc év a nyugat-európai fejlesztési miliőben teljes szemléletváltással járt, hőseink igazi profikká, keményvonalas fejlesztőkké váltak, s mivel az ember sokkal könnyebben felejt, semmint azt néha maga is gondolná, bizony néha riadtan figyelték a jelentkezők elbeszéléseit, mi is történt idehaza az elmúlt években. Projektek és cégek szárnyalása és bukása, nagy reménységek és óriási pofára esések, de mindez egy félig-meddig professzionális környezetben, mindannak a legcsekélyebb reménye nélkül, hogy „felülről" (értsd kormányzati) érkező segítségre, netalántán támogatásra számítsanak. Kiebrudalva, a vadkapitalizmus a gátlástalan pénzügyi kalandorainak kiszolgáltatva.

Ahogy a pódiumon elhalkultak a vezérszónok szavai, egy pillanatra szinte bántó csend ült a jelenlévőkre, aztán lassan, először kicsit félszegen, majd egyre bátrabban a jelenlévők vallatóra fogták az ajánlattevőt. Szó esett sok mindenről, vállalati kultúráról, teljesítési kötelezettségekről, teljesítménymotiváló szociális juttatásokról (szot-bérlet...), rendes, bejelentett, TB-s állásról és főleg nem utolsó sorban a magyar átlagkeresetet majd tízszeresen meghaladó kezdő fizetésről, míg az összes kóla el nem fogyott, s míg a legkitartóbb kérdező is kifogyott a szuszból.

Néhány hét múlva a cég, ami felvette a hangzatos Zeusz–Europe nevet, kibérelt egy hatalmas, majd háromszáz négyzetméteres irodát a belvárosban, mesteremberek fúrtak, faragtak, elköltöttek kétprojektnyi pénzt munkaállomások és munkahelyek kialakítására, és bizakodva tekintettek a jövőbe. Igaz, hogy a PS2 devkitek heteket álltak a vámraktárban, mert a t. Vámhatóság képtelen volt őket a normális ügyintézésnek megfelelő sebességgel kiszolgálni; igaz, hogy az irodabútort háromszor kellett kicserélni, mert még a nagy áruházak is csak nehezen tudtak egyvalamiből 30-40 db hibátlan terméket kiadni. A cégimidzsre pedig ügyelni kell... De az iroda – a headquarters, ahogy egymás között emlegették – lassan, de kérlelhetetlenül összeállt.

A grafikus csapat viszonylag hamar elkezdte a munkát, annál nehezebb volt elintézni azt, hogy az Internet valóban széles sávú, és valóban huszonnégy per huszonnégy legyen. Természetesen nem kívántak saját grafikus motort fejleszteni, azt megtette már helyettük más, s mivel a Zeusz nem volt híján pénznek, licencelt motorokkal kezdtek neki a fejlesztésnek, ami ideális, s egyben követendő példa akkor (amellett hogy a szükséges anyagiak természetesen rendelkezésre állnak...), ha az ember fia 12-18 hónapos fejlesztési időre szeretne ráállni... Talán kevésnek tűnhet ez az idő, egy azonban bizonyos: a kiadók még hallani sem szeretnek kéthárom, vagy még további évekre elhúzódó fejlesztésekről, mert ebben a gyilkos hajszában ezeket a pluszhónapokat szinte csak a legnagyobb, legsikeresebb, kvázi leggazdagabb fejlesztők engedhették és engedhetik meg maguknak. Ezért három hónap után, minekutána tisztán látszódott, hogy az internetes távmunka annak minden szépsége ellenére meglehetősen nehézkesen akar megvalósulni, a cég vezetése úgy döntött, hogy a magyar grafikusok mellett magyar programozókat is fognak alkalmazni, amely nemcsak gyors, és helybeli talentumokra helyezi a hangsúlyt, de jóval kifizetődőbb is Európa keletibb feléről verbuvált „agyasokkal" dolgoztatni, mintsem a szellemi bérmunkát importálni a jóval drágább amerikai vagy nyugat-európai piacról.

A hatodik hónap végére a prototípus készen állt arra, hogy a legnagyobb kiadóknak is bemutatható legyen, ezért a következő évi rendes E3-on saját standot bérelt az anyacég, és büszkén mutatta a felettébb innovatív akciójáték első játszható demopályáját a népes szakmai nézőseregnek. A PC-s verzió mellett szinte az összes újgenerációs konzolra portot fog készíteni a cég, mert önmagában a PC-s eladások már régen nem hoznak annyi pénzt, amennyi az „eldurvult" fejlesztési költségeket egymagában fedezni tudná.

Ahogy a cég alkalmazotti létszáma átlépi a nyolcvan főt, egyre nehezebben lehet átlátni a vállalati struktúrát. Igaz, hogy hőseink, akik ekkor már egyenként is divízióigazgatói minőségben vannak feltüntetve a bérlistákon, egyre kétségbeesettebben nézik, ahogy a divíziók lassan és kiszámíthatatlanul egymás torkának esnek, ahogy a közeledő és mind sűrűbben előforduló deadline (határidő) pressziója és az óriási bevételkiesés rémének stressze felőrli a legkitartóbb idegeket is. Karácsonyra a vezető programozó először kemény alkoholizálásba kezd, majd szilveszterre idegösszeomlást kap, akit szinte napra pontosan harminc napos eltéréssel követ a grafikai és special effekt supervisor.

Januárban mindezt látva egyhetes sítúrára indul a teljes kompánia, mert tisztán és egyértelműen látszik, hogy hova vezet az, ha vég nélkül bámulja mindenki a monitorokat.
Ez a könnyed kirándulás csodát tett a kis közösséggel, sokkal többet javított a munkamorálon és az egymáshoz való viszonyuláson, mint bármilyen vállalati értekezlet vagy közösségi fejmosás.

Év végére az anyacég bizakodóan jelenti be, hogy sikerült a prototípusra előszerződést kötnie, és ha minden jól megy, akkor a reménybeli kiadó személyesen fogja tiszteletét tenni a magyar főhadiszállá-son.
A bemutató jól sikerült, a kiadó szakemberei elismerően csettintenek a legújabb grafikai effektusok láttán, és elégedetten konstatálják, hogy a játékélmény – amely egy játékszoftver eladásánál szinte a legfontosabb tényező – minden várakozásukat felülmúlja.

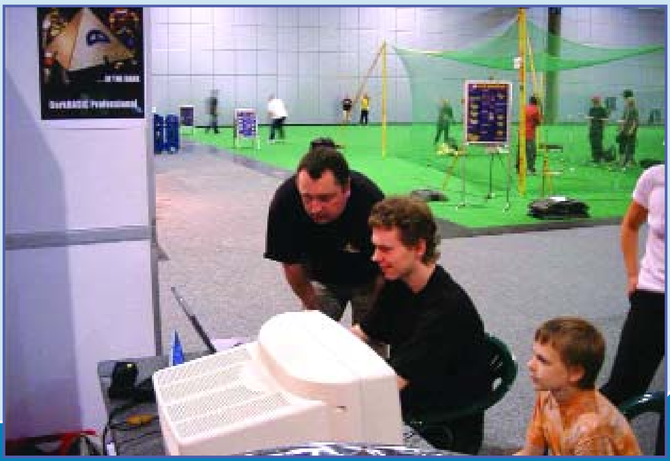
Innentől kezdve történetünk lassú, álmos unalomba torkollana, ezért nem ecsetelem tovább, hogy hogyan telt el a következő év. Nem volt szoftverrendőrségi razzia, nem volt több működésképtelen kódbirizgálás, és a Kovács uraknak még az emlékét is elnyelte a jótékony feledés homálya. A következő év negyedik negyedévének a kezdetén először a „játszóállomás", majd az „x doboz" és a „játékkocka" konverzió is elkészült a párhuzamos PC fejlesztés mellett. November végén mindenki együtt ünnepelt. A fejlesztő és a kiadó is elégedetten konstatálta, hogy a pontos és jól felépített marketinghadjáratnak köszönhetően az előértékesítési adatok (first day shipping) jóval túlszárnyalják a negyedmillió darabot, ami idáig szinte csak a legnagyobbaknak sikerült, ebből a nem túl szerencsés kelet-európai szegletből pedig ez idáig még senkinek sem.

Ahogy hőseink a szálloda halljának balkonján, félrecsúszott csokornyakkendővel, kipirult arccal, már-már giccses jelenetként a teliholdat bámulták, azt a forró nyári éjszakát emlegették, amikor első játékukat tesztelték egy lakótelepi lakás harmadik emeletén. A dokumentáció felénél kipurcant a mátrixnyomtató, és két kalandos napig bizonytalan volt, hogy hol fog befejeződni a dokumentálás. Milyen rég volt… Milyen ártatlan és naiv, mennyire felemelő és katarktikus élmény volt, amikor az első sprite megmozdult, és irányítani lehetett! Tizenkét év, megszámlálhatatlan mennyiségű átalvatlan éjszaka és az emberi elme csodálatos, kreatív megnyilvánulása vezetett idáig, ennek a másik, ugyanolyan szép és felemelő estéig, amikor álmaik valóra válnak, és munkájuk gyakran keserves évei végre megtermelik édes gyümölcseiket. Kalandunk itt véget ért, a bankók számlálásának örömét pedig hagyjuk meg nekik, ahhoz már nemigen kell kommentár.

Prológus:
Cikkem írása közben többen is megkerestek telefonon, hogy ez a sorozat ilyen vagy olyan formában róluk, individualistákról vagy csoportokról szól. Természetesen mivel nem tényfeltáró újságíróként álltam a cikk témájához, minden fejlemény és cselekmény kitalált történet, csakúgy, mint a fő- és mellékszereplők. Inkább zanzásítva egy nagy gondolatcsokorban kívántam összegezni mindazt, amit az elmúlt évtizedben jómagam is mint gyakorló játékfejlesztő ilyen vagy olyan, pozitív és gyakran negatív formában megtapasztaltam. Mindenestre őszintén remélem, hogy a sorozat e befejező részét is egyre több fejlesztő fogja magáénak érezni, és minél több sikerről és milliós értékesítésekről fogunk tudni beszámolni.

Bonts vitorlát, távoli part vár… /William Blake/

NseveN



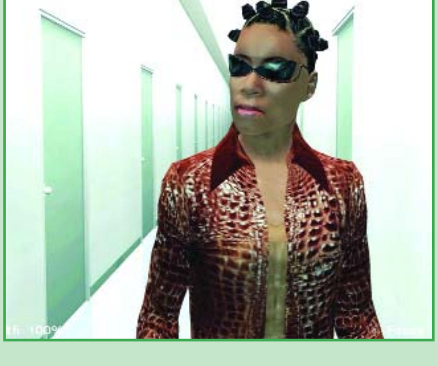
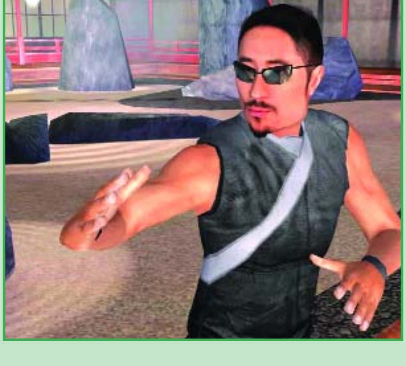
ENTER THE MATRIX

Óriási együttműködés zajlik az Infogrames és a Warner Brothers Studios között, aminek végterméke a nemsokára megjelenő Enter the Matrix lesz. Megnéztük, hol tart a Shiny valaha készült legnagyobb projektje.

Hihetetlen számokról szólnak a pletykák: az egész projekt költségvetése állítólag 50 és 60 millió dollár között mozog, amit bármelyik hollywoodi film is megirigyelhetne. Ami voltaképpen benne is van a „játékban" (azért írom idézőjelben, mert itt már egy kicsit többről van szó), ugyanis a Mátrix második részének forgatásakor a színészek sokszor forgattak exkluzív jeleneteket kizárólag a játékhoz. Több mint egy órányi, a filmtrilógia semelyik részében nem látható jelenetet láthatunk majd a programban, ami már majdnem egy egész filmet kitesz. Az összefonódást egyébként az is jelzi, hogy a játék producerét Joel Silver-nek hívják.
Ami a történeti szálat illeti, igen érdekesen csűrik-csavarják. A filmeket feldolgozó játékok általános trendjétől eltérően itt nem a film egy csillogó sztárja, főszereplője áll a középpontban, hanem két voltaképpeni mellékszereplő. Ez a sztori nem Neo-ról, Trinity-ről vagy Morpheus-ról szól, a két fő karakter Ghost és a második filmben feltűnő Niobe lesz. Viszont nem csak annyiban lesz „Mátrixos" ez a játék, hogy ugyanabban a világban játszódik: a történet nem Neo „kalandjait" dolgozza fel, viszont nem teljesen lesz független tőle, mert számos ponton csatlakozunk majd a filmek cselekményéhez, néhány percig újrajátszhatjuk a film jeleneteit, majd megyünk tovább a saját független utunkon.
Nem csak filmet és játékengine-t kapunk majd, hanem lesznek részek, ahol a Mátrix világán alapuló animációs filmeket is láthatunk (ezt nevezték a készítők The Animatrix-nak). Ezek a CG videofilmek néhol annyira élethűek, hogy alig lehet megmondani, hogy filmet látunk-e vagy animációt, csakúgy, mint annak idején a Final Fantasy filmnél. Ez egyébként nem meglepő, ugyanis az Animatrix részeit jórészt a Square készíti.

Lassan elkezdhetnénk beszélni magáról a játékról is. Még csak a típusát sem könnyű meghatározni, mert lesznek Kung Fu-s, lopakodós, akrobatikus és pisztolypárbajos részek, néhol viszont autóba kell pattannunk és üldözni, elpusztítani valakit, vagy éppen meglógni előle.
Az akciórészeket egy meglehetősen közeli külső nézőpontból kísérhetjük figyelemmel. Maga a játékmenet az információk alapján nem tűnik túl nehéznek: folyamatosan egy nyíl mutatja, hogy merre kell haladnunk, a harcrendszerben automatikusan a legközelebbi ellenfelet támadjuk, stb. Ez nagy valószínűséggel annak köszönhető, hogy a játékot a rendkívül népszerű alapoknak köszönhetően élvezhetővé akarják tenni olyanok számára is, akik nem számítanak gyakorlott játékosnak.
Ha már a harcrendszert említettem, itt is vannak érdekességek. Verekedhetünk is a filmben látott, rendkívül látványos Kung Fu stílusban, de arra is lehetőségünk lesz, hogy megragadjuk az ellenfeleket, hozzávágjuk a lerombolható környezet egyik tárgyához, miközben mondjuk kiszedjük a kezéből a fegyverét, amivel azután bátran apríthatjuk az ellent. Természetesen nem hagyták ki a Bullet Time lehetőségét sem, amit láthattunk a filmben is, de végrehajthatjuk az ott látott falon futást is.
A grafika legerősebb része egyértelműen a karakterek megjelenítése. Az arcuk egyszerűen lenyűgöző és döbbenetes, nem lesz problémánk a filmben látott szereplők felismerésével, és a kabátok is lebegnek – természetesen. Az összes szereplő mozgását teljesen motion capture eljárással vitték a programba, ami garantálja a tökéletes élethűséget.

A program minden lényeges formátumra meg fog jelenni a PC-től kezdve a PS2-n keresztül az Xbox-ig. Némi kis félelemmel tölt el, hogy az alapverzió a PS2-es, és a többit az alapján készítik, de reméljük, ez alaptalan aggodalom lesz.
Ha a Shiny (és a marketinges csapat) jól végzi a dolgát, akkor a játékpiac valaha volt legnagyobb durranása lehet a programból, ami még a Sims sikerét is túlszárnyalhatja – legalábbis ezek a tervek, amelyek a Mátrix rajongótáborát figyelembe véve talán nem is teljesen alaptalanok. A megjelenést természetesen a második Mátrix film környékén várhatjuk.

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

A Microsoft megpróbálja megismételni sikerét az Xbox-os verekedős játékok között. Habár az elmúlt években senkinek nem sikerült letaszítania trónjáról a DOA3-at (egyéni vélemény), azért a közelébe már jutottak. A Tao Feng kicsit más irányból közelíti meg az eseményeket, de az előzetes anyagokat látva nem lesz okunk panaszra.

A játék elkövetője (természetesen nem egyedül) az a John Tobias, aki annak idején nem kis szerepet vállalt a Mortal Kombat széria sikerében. De a szokásos verekedős játékokkal ellentétben a Tao Feng igen robosztus történeti maggal rendelkezik. Eszerint a Fekete Sáskák (Black Mantis) és a Halvány Lótuszok (Pale Lotus) évszázadokon keresztül vívták keserű harcukat. A Lótuszok az igazságért és a dicsőségért harcoltak, míg a Sáskák valaha szintén az emberiség őrzői voltak, de módszereik és útjaik sötétté váltak. A múlt század végén a Sáskák szinte mind egy szálig kiirtották a Lótuszokat, azonban egy csecsemő túlélte a mészárlást, és őt Amerikába vitték felnőni. Manapság pedig egy bölcs mester próbál új életet lehelni a Halovány Lótuszok rendjébe az amerikai Metro-China városában.
A Fekete Sáskák évtizedekig visszavonultak, és rejtőzködtek az árnyékban. Most viszont újra hallatnak magukról, ugyanis a régi kínai folklórnak megfelelően sötét vezetőjük igyekszik megszerezni a halhatatlanság titkát, amit persze a Lótuszoknak kell megakadályozni.

Bármelyik oldallal is vágunk neki a kalandnak, a feladatunk az lesz, hogy összegyűjtsük a megfelelő tárgyakat, amelyek segítségével elérhetjük a hőn áhított halhatatlanságot, és persze miközben ezt tesszük, megakadályozzuk a másik felet ugyanebben. A legendák szerint pedig él egy halhatatlan lélek a Déli Sarkon, aki a megfelelő tárgyak segítségével megajándékozhat minket a halhatatlansággal.

A történet ne tévesszen meg senkit: ez nem kalandjáték lesz, hanem igazi, vérbeli verekedős akció. Bunyóból nem lesz hiány, sőt: megpróbálták azokat sokkal realisztikusabbá tenni azáltal, hogy karakterünk egy pixelnyi energiával nem fog bakkecskeként ugrálni, majd a következő pillekönynyű ütéstől úgy elterülni a földön, mint egy krumpliszsák. A két állapot közötti átmenetet három fázisra osztották, vagyis ha egyszer elfogy az életenergiánk, akkor egy rövid bejátszás után egy kicsit megviseltebb, horzsolásokkal és vágásokkal teli karakterrel folytathatjuk, újra teljes csíkkal.
De ez még nem minden, ugyanis olyan végtagalapú harcrendszert alakítottak ki, amilyet még sehol sem láttam. Lehetőségünk van például az ellenfél karjának vagy lábának eltörésére, ha arra koncentráljuk a támadásainkat, vagy egy különlegesen erős támadást hajtunk végre ellene. De akkor is vigyáznunk kell, ha folyamatosan ugyanazon végtagunkkal védekezünk, mert egy idő után elfáradhat, és könnyebben meg is sérül.

Ehhez idomul az irányítási rendszer is, ahol a négy gomb a négy végtagunkkal történő támadást jelent. És ha valamelyik tagunk eltörik, azzal nem tudunk támadni, így az a gomb értelemszerűen nem funkcionál (és persze egész karakterünk is sokkal lassabb lesz).

Hogy ez ne jelentsen egyértelműen bukott szituációt, azt az ún. chi erő használatával oldották meg. Ezt azáltal nyerhetjük, hogy püföljük az ellent, és segítségével különleges, karakterspecifikus támadásokat hajthatunk végre, vagy akár gyógyíthatjuk is magunkat (pl. a törött karunkat). Feltehetően a mélyebb sztorivonalnak köszönhető, hogy nem találunk számos választható karaktert a játékban. Az igazat megvallva összesen csak hatot – hármat-hármat mindkét oldalról –, ami elég messze esik azoktól a számoktól, amiket a hasonló játékoktól megszokhattunk. Cserébe viszont mindegyikük tekervényes háttértörténettel rendelkezik, amely gyakran kerül összeütközésbe a többiek sztorijával. Egyébként a történeti szál folyását a verekedős részek közötti videó-bejátszások során követhetjük figyelemmel.
Még egy csomó dologról, mint például a bunyó közben felhasználható környezeti elemekről, dinamikus fényhatásokról, lobogó hajról említést sem tettem, de azért szerintem már sejthető, hogy miért lépett elő rövid idő alatt a Tao Feng az általam egyik legjobban várt Xbox-os címmé. Már épp itt az ideje, hogy mást is játsszak a jó öreg DOA-m mellett...

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Hi Guru Team

Egy kis problémám akadt a James Bond 007 Nightfire-ben ahol egy rendezvényen vagyok és senkit nem lehet megőlni, azthiszem a másodikpálya. Létszi írjátok meg minnélhamarabb mit kell csinálnom.
Előre is kösz Tomi

Hmmm... gratula, a tipikus Bondos elakadás esete a tiéd. Ebben a játékban bizony néha figyelni kell a feladatra is, ami jelen esetben nem a gyilkolás. A kastélyban ezúttal a női vendégekről kell egy-egy fényképet készítened, de ne aggódj, később lesz még alkalmad kiélni vadászösztönödet is. Jótanács: fordíts több figyelmet a feladatokra, és alkalmanként ellenőrizd pályán belül is az aktuális teendők teljesülését, hidd el, az erre fordított idő kamatostul fog megtérülni.
Ciao: C5

LOTR

Szia!

Segítségre lenne szükségem!!!
Nemtudok továbbjutni a Gyűrűk Úra Pc- s játékba, az első pályán elakadtam, nem tudom felvenni a gyűrűt!

Köszi!
Marcsi

Rögtön kezdésnél még nem lehet felvenni a gyűrűt (Frodó mondja is, amikor fel szeretnéd venni), majd csak később. Keresd meg a ház okiratát a szobákban, és a kulcsot használva menj ki a faluba. A hídon át sétálj a másik faluhoz, és keresd Lobeliát. Ő veszi meg a házat. Amint ez megvan, mehetsz vissza, és akkor már felveheted a gyűrűt. (Vannak még apróbb feladatok is, ezért ezelőtt derítsd fel a környéket, és beszélj mindenkivel).
SzabFer

MAFIA

Szevasztok new pcguru team!

Haverok,lenne egy kis baj a MAFIÁval. Elakadtam a 17/02.-es küldetésben, a neve azthiszem ELECTION CAMPAIGN -CITY. Oda megyek a mesterlövész puskával az vörös x-be és nem tudom hogy mit kell tennem. segítsetek! Apropó, kérlek mondjátok meg az összes csalást a mafiához!
Kössz: Hüha :-)

Először is ugye lemész a csatornába, aztán fel a börtön tetejére – ez elsőre nem lesz könnyű! Itt ha kilépsz, látni fogod a kis szigetet, melyen egy nagyon politikus kinézetű ürgét kell kiszemelned, s szavatolnod választási kampányának sorsát. Épp beszédet tart, úgyhogy nem lesz nehéz eltalálni. Ha teljesítetted feladatot, fuss le, ki, haza és vége. Cheatet meg nem kapsz, mert ez ronda dolog!
Lord Lucas Z

MULTIPLAYER

Sziasztok!

Szerencsére Rátok találtam, igaz már az első PC GURU 3 évvel ezelőtt került a kezembe. Akkor is nagyon jónak tartottam, és azóta is sok 'számával' találkoztam. Most megint találtam 'valamit' a karácsonyfa alatt. Szerintem ti nagyon értitek a dolgotokat, (én csak kicsit), ezért is szeretnék néhány 'lágyabb', majd 'keményebb' segítséget kérni. A PC GURU 2002/12 varázslatos számának 47. oldalán a minimum gépigény cella legvégén a Medal of Honor rossz regisztercímére érkezett. /Mivel lett net elérésem(56 kbit) is, ezért megpróbálkoztam a Mohaa (nem a Spearhead!) többjátékos módjával, de sehogy se megy.

Felraktam a GameSpy Arcade -ot is, de ha Multiplayer/Join Game/?/LAUNCH GAMESPY mindig egy weblapra (www.gamespyarcade/... mohaa) visz rá, és regisztrálás után fizetős részhez jutok! Tényleg fizetni kell, hogy a neten játszhassak? Vagy a másik lehetőség, hogy az IP címet kéri alul (a Mohaa-ban!), talán szervercímek kellenének, de ilyenekről semmi tudomásom. A CD-tek (tényleg nem jön be nálatok a DVD, már nekem is van mivel lejátszani, s már az ára miatt szinte mindenkinek aki nektek számít !?!- bocsi.) meglepett a Spearhead demoval, amelyben a fentieken (szervercímen, GameSpy -on) kívül, pontosabban felett van egy Browse Internet Servers nyomnivaló. Ez megkeresi az élő szervereket és a megfelelőt kiválasztva hálózatban máris (semmi perc és) tudok játszani (az első internetes játékom? hurrá!), igaz kicsit hülyén(gyorsan akadozva- a kis sávszélesség?)ugrálnak a zöldfülűek, de ez azt bizonyítja , hogy működik nálam is a hálózat. Tehát azt szeretném megkérdezni mit lehetne tenni azért, hogy a Mohaa-ban is tudjak partravergődni? Talán valamilyen patch-re lenne szükségem? És hol találnám meg? Komolyan nézve egy teljesen másik problémám a hardverrel lenne. A mostani gépen teljesítményt számítva: 1600+, (128+256) P2100, Asus GF2 Tivx 32, Matsonic alaplapot használják, melynek Viedo Biosa már több mint 2 éves! Hiba nincs, de a baj ott van hogy pl. a BF1942 omaha küldetése csak low grafikával, és szinte 0 iq és darabszámmal megy élvezhető sebességgel! És lesz ez még így sem? (Halo,Doom3?) Tehát arra lennénk kíváncsi, hol a gond, BIOSfrissítést még sohasem csináltam, így nem is tudom hogy ront -e a teljesítményen, de Ge2Ti-ot az újabb technológiája révén biztos nem használja ki, de erre ott a Nvidia30 drivere (gondolom én). Teljesítményt 3DMark2001 SE? vel (alapban, mivel tuning-hoz sem értek) mérve 4500 pont körül ér el. Szerintem a videokártya a gyönge pont, úgy tippelnék hogy egy Ge3 Ti 200 vagy R8500 6500 körül is elvinni, és a BF és bandája is sokkal jobban menne ! A R8500 BBA (márkás?) mennyivel jobb a R8500 PBA (noname?)-nál, és megéri? Válaszotokat, tanácsotokat előre is köszönöm!

Tisztelettel: Horváth Gergely

Szia Gegely!

A profi játékosok nem szórakoznak a GameSpy-os dolgokkal, mert a netes felülete túl van bonyolítva, és egyébként is mindig csak a pénzre mennek. Amit javasolni tudok helyette, az az AllSeeing Eye nevezetű program, ami pontosan azt csinálja, mint amit a Spearhead demóban láttál. Ahol a szükséges felszerelést megtalálod, az a www.mohaa.hu. Leírások, letöltések és fórum, amin a profi játékosoktól is tudsz kérdezni.

Üdv:
Ch0Oler

FALLOUT

Hali!

Megvettem 2 napja a gurut, és azóta csak aludni kapcsoltam ki a gépet! Nagyon ottvan a Fallout, csak most megakadtam a 16os pályánál! Az lenne a kérdésem, hogy a 6 generátort hogy lehet véglegesen elintézni? Probáltam már lézerrel, c4essel, gránáttal, de mindig megjavítják magukat!

Előre is kössz a választ!

A generátorokat egyszerre kell felrobbantani, a detonátort és a hozzá szükséges robbanószert a kezdéskor betámadó robotoktól tudod megszerezni...
Üdv:

Tika

B&W

Sziasztok!

Lenne egy pár kérdésem a B&W-al kapcsolatban. Ha van egy majmom, hogyan lehet azt jónak nevelni, kifehéríteni?

Köszi,
Zeci

Kifehéríteni? Esetleg próbálkoztál már Coccolinóval? Amúgy meg kell mutatni neki, hogy mi a jó (tehát fát vitetsz be vele a raktárba stb.), és utána simogatni kell, hogy lássa, ez JÓ. Persze nem fogja egyből csinálni, sok-sok türelem kell hozzá...
Bye:
Puma

BATTLEFIELD 1942

szasz Mentőőves !

Segítségedet kérném. annyi az egész hogy nem tudom hogy lehet a battlefieldben 1942-ben kiugrani a repülőgépből ! .. válaszodat előre is köszönöm !

Gabesz.

Szia Gabesz!
A válasz roppant egyszerű: pontosan úgy, ahogy beszálltál. Ugyanazt a gombot kell megnyomni, és máris repülsz lefelé. Ezután ne felejtsd el aktiválni az ejtőernyőt sem. :) Még egy tipp hasonló téren, hogy ha beszállunk egy járműbe, aminek több ülőhelye is van (géppuska, löveg, plató, stb), akkor az 1-5 gombokkal tudunk átmászni az egyikből a másikba kiszállás nélkül.

Ch0Oler

MIGHT AND MAGIC VI

Tisztelt PC guru Szerkesztőség!

Azt szeretném megkérdezni, hogy a Might and Magic VI-ban hol van az obeliszkek kincse. Az összes obeliszket felfedeztem. Ha lehet, szájbarágósan.

Kösz.
Szőts Ákos

Szia!

Amit a jobb oldali menük egyike alatt nézhetsz meg. Bár már jó pár éve, hogy végigjátszottam, de ha jól emlékem, akkor a nagy piramis körül kell keresgélni, ahol egy kőnek álcázott ládában vannak a hiper cuccok.
Ch0Oler

MEGINT MAFIA

Hali!

A mafiában akadtam el az Ordenary Routine (3. pénzbeszedés) nevű résznél. Bemegyek Sam -ért kinyirok mindenkit beleértve az őrült szakácsot is, aztán egy csávó és elviszi a pénzt, utána megyek, már az elején ki lőttem a sárga cabrió kerekeit(ez kicsit lassít rajta),de mit csináljak mert rálőni nem hinném, hogy lehetne.Jó lenne egy kis segítség, vagy a következő számban egy végigjátszás.

Hello!

Különböző megoldások vannak. Szerintem úgy csináld, hogy a most már amúgy is lelassult autót hozd be minél jobban, egészen az alagútig haladjatok fej-fej mellett, majd ott próbálj elévágódni, szorítsd le, szállj ki, és egyszerűen lődd fejbe a tolvajt!

Ulukai

DIABLO LOD

Légyszves segítsetek nekem. Lenne 3 kérdésem a DiabloII lord of Destruction-nal kapcsolatban. Én Druidával játszok otthoni gépen és nem interneten csak single player-ban.

1. Légyszíves írjátok meg nekem, hogy hogy lehet legyőzni Diablo-t én már mindent megpróbáltam. Próbáltam átváltozással Varázslással, idézéssel is de a Terror ura csak nem fog padlót.

2. Van nekem egy itemem bizonyos Wirt's Leg állitólag eggyesíteni kell Baal után valamiféle teleport tekercsel és akkor átlehet jutni egy pályára ahol valamiféle szuper tehenekkel kell harcolni extra elit tárgyakért. Kérlek igazoljátok hogy igaz ez a " pletyka".

3. Ha tudtok kérlek küldjetek kódokat vagy módokat (állítolag ilyenek is vannak)

Válaszotokat előre is köszönöm. Werewolf14

Szia!

1. **Diablót legyőzni nem olyan nagy ördöngösség. A taktikája az, hogy nem egy menetre kell agyonütni, hanem szépen lassan. Készítsél portált, miután megöltél mindenkit, és már csak a Diablo van vissza. Ha rosszul állsz, fussál el, és tápold fel magad. Sose menjél be a pentagrammába, mert kicsi a hely. Szerezz minél több villám és tűz ellen védő ellenállást, sok életerőt. 24-25-ik szinten már meg kell tudnod ölni. Ha nem, akkor az Act 4. egyéb részein erősíts még egy kicsit, keress jó cuccokat. A legfontosabb, hogy ha a piros villámot lövi, akkor azonnal fussál el, mert az nagyon erős. Ha teheted, szerezz be fagyasztós fegyvert, mert az lassítja. És persze legyél nagyon ügyes... :)**

2. **A Wirt's Leg valóban arra való, hogy a titkos tehenes pályára menjen az ember. Ehhez végig kell játszanod az adott nehézségi szintet, majd kezdeni egy játékot azon a nehézségi szinten, és elmenni az amazonok táborába (act 1. tábor). Itt a Horadric Cube-ba kell berakni egy portal könyvet és a lábat, majd transmute. Lám, megnyílik a bejárat. A titkos pályán rendkívül sok tehén van, és nagyon erősek. Nagy kihívás, vigyázz vele.**

3. **Kódok tekintetében egyedül a „players 8"-at ismerem, ami a játékot úgy nehezíti, mintha 8 játékos lenne bent. Pl. szörnyek 8-szor erősebbek, de 8-szor több pontot érnek. Egyéb kódról nem tudok. Mod-ot küldeni itt végképp nem lehet, viszont javaslom, hogy a korábbi Guru-k CD mellékletén nézd át a Diablo 2 rovatot, oda sok minden felkerült.**

Üdv: Ch0Oler

EVOLVA

Hellósztok!!!

Lenne egy kis problémám.Most kezdtem el játszani az Evolva nevű jétékkal, és már a második pályán elakadtam.Elolvastam a feladatot,és azt irta ki (ha jol forditottam),hogy szerezzek 4 tojást (megvannak),és robbantsam fel őket.És ezt nem tudom megcsinálni.Kérlek titeket segitsetek!

Előre is köszönöm!!!

Szia!

Nagyjából jól fordítottad, a lényeg ez. Nem tojásról van szó, hanem egyfajta gombáról, kék és zöld színben található, ha a két különböző színűt leteszed egymás mellé, felrobbannak. Ezért vegyél fel az egyik Genóval egy kéket, a másikkal egy zöldet. Ha követed a radaron az O betűvel jelölt irányt, a pálya végén eljutsz egy parazita épülethez, mely egy csúcsos valami ajtóval. Helyezd biztonságba a lényeidet, rohanj be mondjuk a kék gombás vadászoddal, dobd le a cuccot, futás a többiekhez. Ezután a zöld gombát birtokló Genóval menj be az építménybe, hajítsd a növényt a kék mellé, és iszkiri ezerrel a csapathoz. Ha felrobban az épület, vége a pályának. (Én két hete nyomtam végig a stuffot, istenkirály!)
Sok sikert:

]{redenc

MÉG MINDIG MAFIA

Helló. Lenne egy kérdésem. A Mafiával kapcsolatban. A Moonlighting-os Pályán mit kell csinálni?

EvilB

Bankot rabolni. Bővebben: először Paulieval felmérni a terepet, majd még egyszer kimenni, együtt berontani, lövöldözni, elvenni az alsó szint kulcsát az egyik bankár háta mögül a pénztároknál, a másikat pedig begyűjteni az igazgatónál fenn. Ezután kirámolni a széfet, majd a rejtekhelyre gyorshajtani.
Lord Lucas Z

HITMAN 2

Hellóztok!

Hitman 2 be a Basement Killing pályán nem tudok észrevétlenül eljutni a lifthez mert mindig kiszurnak tűzoltó és a többi ruhába is a többit gondolhatjátok?
Mit tegyek?

Minden csak a távolságok és a sebesség megfelelő eltalálásán múlik. Lehet, hogy nagyon gyanús leszel, de nem fognak feltétlen kiszúrni. Meg lehet csinálni – főleg a lifttel érdemes próbálkozni!

Lord Lucas Z

WINDOWS HANG DRIVER

Csá mindenki!

Nem tudom, hogy jó helyre írok de lenne egy életbevágó kérdésem. A gondom a Hitman 2 nevetezű basszott jó játékkal támadt. Úgy kezdődik a történet, hogy feltelepítem a gamét és már indítom is... (elfeketedik a kép) visszalép a hűn szeretett Windózomba és kiírja a 15" trubadúrládámra (monitor), hogy a EAX.dll fájl hibát okozott próbálkozzon a masina újraindításával. Én mint kiéhezett vavírus újraindítom a gépet hátha akkor elindul, de nincs szerencsém ugyan ojan beteg szegény EAX.dll fájl mint volt újratelepítés után is. Könyörögve kérem, hogy aki tud az segítsen. Pleseeeeee!

Ul.:Az újság király csak így tovább fiúk.
Szedla

Szia Szedla!

A fejlesztők szerint a megoldás a problémádra az lehet, hogy amennyiben PCI-os hangkártyád van, tedd a következőket: Start menü -> futtatás -> dxdiag. Itt a „Hang” (Sound) fülön belül találsz egy „A hangok hardveres gyorsításának szintje” (Hardware acceleration level) opciót. Vedd lejjebb (told balra), majd próbáld meg így elindítani a játékot.
Üdv:

Rusty

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP

Sziasztok

Nemtom jó helyre írtam de nem találtam meg hogy ki foglalkozik a hardveres cuccokkal. Légyszi továbbításátok az illetékesnek ezt a levelet. Szóval egy digitális fényképezőgép érdekelne csak nemtom eldönteni,hogy melyik legyen. Nekem csak így családon belül egymást fotózgatni kéne a gép,de azért jó minőségben. Sokan mondják hogy kb 2 megapixeles gépet már nem érdemes venni, mert ehhez már nagyon jó a képe.Ti biztos jártasabbak vagytok ebben a témában, milyen gépet ajánlanátok? Viszonylag olcsó,és csak itthoni használatra, és persze azért szép képe is legyen.

Előre is kösz
Tamás

Szia!

Fényképezőgépen nem érdemes spórolni.
A 15-30 ezer forintos, 3-4 funkciós cuccok (webkamera, kamera, fényképezőgép...) fabatkát sem érnek. Inkább célszerű gyűjteni egy nevesebb gyártó (Nikon, Olympus, stb) egyszerűbb modelljére. Hidd el, szomorú lesz az ember, amikor egy homályos, gyatra színekkel ellátott képet kap az olcsó kamerájától.
Üdv!
Beton

WINDOWS HP

Tisztelt GURU-TEAM

Avval a problémával fordulok hozzátok, hogy nekem eredeti Windows XP (home edition) operációs rendszerem van és nemtok jáccani rajta néhány játékkal (pl. Red Alert 2, Tony Hawk's 2) Mondták már nekem, hogy vannak Patch-ek ,de nemtom honnan lehet letölteni őket (találtam már a www.letoltes.com cím en, de ott csak angol verzió van vagy mittomén ,de nekem nemindult el :(. Szóval ,ha tudnátok segíteni akkor válaszoljatok, és lécci rakjatok be a levrovba, mert matekból jól állok és még azért ,hogy ha Ti nem de Más tudja a megoldást akkor segítsen.

Előre is köszönöm
Szénási Zoltán

Szia!

A legjobb az lenne, ha ilyen régi (értsd: Windows XP megjelenése előtti) játékokat inkább Windows 98 Second Edition vagy Windows Millenium alatt próbálnád használni, azokon nagyságrendekkel kevesebb a probléma. A játékokhoz a patcheket a saját vagy a kiadójuk honlapján – tipikusan www.jatekneve.com, www.kiadoneve.com – érdemes keresni (nem biztos, hogy mindhez találsz XP patchet), vagy a CD mellékleteken.

SzabFer

HADWARE TIPPEK

Kedves PCGuru

A 2003/1 es számban volt egy jó cikk, a digitális feltámadás. Az ott leírtak után jutottam arra az elhatározásra, hogy lecserélem a fél gépemet. azonban pár dolog nem egyértelmű. Pl: Van-e 2000 Mhz-s AMD? Az alaplapok közül az ECSL7VTA mellett döntöttem, ebbe jó-e az előbb említett proci ? Lecserélném még a videókártyámat is. A kiválasztott a GF4Ti4200 lett. Ám ezeken az árakon sehol sem találom meg ezeket. Arra kérném a cikk íróját, hogy küldje el nekem annak a boltnak címét és egyéb elérhetőségeit, ahol ezeket látta.

Tisztelettel:
Herr Henshaw
alias Nagy Tamás

1. Van 2000Mhz-es AMD, de kegyetlen drága. Ajánlom inkább egy 2000+-os (1667Mhz tán, ha emlékeim nem csalnak) modell megvételét, most úgy 20 környékén mozog.
2. Az árak folyamatosan változnak, az a cikk még bőven a november végi, december eleji állapotokat tükrözte, azóta sok minden változott – általában a pénztárcád előnyére.

Lord Lucas Z

HDD MÁSOLÁS PROBLÉMA

Tisztelt Szerkesztőség!

Szeretném a segítségüket kérni. Ha nagyobb méretű (< 1MB) file-t másolok a winchesterre (40GB Maxtor), ezt a hibát kapom (lásd a csatolmányt). Már rengeteg helyen próbálkoztam, fórumokban stb. de a hiba okára még nem sikerült rájönnöm. A gyártó honlapján a tech. support azt javasolta, kössem át másik ide-kábelre. Ez megtörtént, de nem segített a problémán. Mi lehet a baj?

Előre is köszönöm:
Dani

Szia!

Mint minden hardverproblémát, ezt is érdemes lenne a próbálgatásos módszerrel is megvizsgálni. Nevezetesen: a gyanús alkatrészt (jelen esetben a winchester) át kéne rakni egy másik gépbe másik kábellel, és megnézni, ott mit csinál. Aztán kölcsönkérni a haver vinyóját, és belerakni a tiedbe, hogy az mit csinál. Kipróbálni a te kábeleddel meg egy másikkal is. Így szerintem könnyebben behatárolható, hogy hol a gond (kábel, winchester, géped). Ha külön-külön meg mindegyik működik, akkor arról a nem is ritka esetről van szó, hogy az adott hardver elemek egyszerűen nem szeretik egymást. Bár ennek jelen esetben kicsi az esélye.

SzabFer

TUNING

Hello kedves Guru!

Egy technikai kérdésem lenne! Nekem egy Abit kr7-a alaplapom vam via kt266a chipsettel 1800+ procival. A kérdésem az lenne, hogy ha húzom az fsb-t akkor a ramot is húzom (a pci-t meg az agp-t igen, ezt tudom), vagy azt békén hagyja?

Elöre is kösz!
Tóth Péter

Hali!

Az FSB órajelétől mindig is függött a memória órajele, a kérdés ugye csak az, hogy szinkronban van-e az FSB-vel, vagy nem? A KT266A-s alaplapnál egy dolog, amit tehetsz, ha nem bírja a memória az iramot: hogy 100 Mhz-re leveszed a memó órajelét. Ebben az esetben FSB – 133; Memória – 100, és ahogy mész fentebb az FSB órajelével, úgy megy fentebb a memória órajele is, persze 33 Mhz-cel alacsonyabban. A memória aszinkron járatását nem ajánlom, mert többet vesztesz, mint nyersz.

Üdv:
Laci

WINDOWS PROBLÉMA

Sziasztok!

Egy nagy problémám van a gépemmel, és szeretném a segítségeteket kérni. Már egy 2371 embert megkérdeztem, de senki nem hallott még ilyen gondról, de remélem ti tudtok segíteni. Na, akkor az lenne a gondom, hogy ha bármit fel akarok telepíteni a gépemre, akár játékot, akár egy drivert, akkor a következő felirat jelenik meg: Nem kezelt kivétel. Hiba száma: 0*80070725 Description: Az RPC stub nem kompatibilis verziója. A telepítés megszakad. Ja, ez a gond egyébként csak azoknál a programoknál jön elő, amelyek InstallShield Wizard-dal akarnának elindulni (a progik 90%-a).Kérlek segítsetek, így szinte semmit nem tudok felrakni, csak az Age of Mythology-t (kössz Microsoft!).

Légyszi mindenképp válaszoljatok. Egyébként király az új GURU!

Szia!

A megoldás egyszerű, már volt is szó erről egy korábbi számunkban. A megoldás: keress a merevlemezeden egy „oleaut32.dll" fájlt, és írd felül a Windows 98 CD-n levővel. Ha a hiba továbbra is fennállna, akkor a www.microsoft.com/com/dcom/dcom98/download.asp címen megtalálod a neked kellő leírást és javítást.

Üdv:
Rusty

DETONÁTOR

Hi!

A problemám, hogy a 40.72 es a 41.09-es detonatorral nem tudok kirakni semmit tv-re. 30.82 pedig minden simán megy. A gépem: iPentium IV 1.6GHz, ASUS P4T, 512Mb (800MHz) RD-Ram, inno3D GeForce 4 Ti4200 64DDR TV-Out:))), ha ez segit. Előre is köszi!!!

Ps: minden oprendszeren probáltam (win9x, me, xp...)

A megoldás: használj 30.82-őt! Csak pár apró finomhangolási beállítástól esel el, teljesítményben max 2-3% a különbség.

Lord Lucas Z

WINDOWS XP

Hi all!

Akadt egy kis problémám!

1. Az Nvidia RIVA TNT2-es kártyámon a hűtőborda ragasztója elengedett és leesett. Nem akarok semmi meggondolatlanságot és azt szeretném tudni, hogy pillanatragasztóval vissza szabad e ragasztani(nem tesz-e kárt benne), ha nem akkor mit használjak. A garancia lejárt!

2. Win XP alatt a GTA 3 menüjében a betűk egy tömbben jelennek meg. Ezt hogyan tudnám orvosolni?

3. Küldtem levelet a postai címre, de az újságban semmi nyomát nem láttam, hogy betettétek volna. Ennek van valami oka vagy csak nemes egyszerűségből lusták vagytok begépelni! Ezért is írtam ezt az e-mailt. Nos?

4. A honlapotok még mindig nem nagyon változik és ez kissé kezd idegesíteni. Hajrá, nyomuljatok a neten is!

Sunshine

Szia!

1. Én anno szándékosan szedtem le a sajátomról a bordát, mert hatékonyabbhűtést szereltem rá. Az alkalmazott eszköz éppen a pillanatragasztó volt,nagyon szépen összeragasztotta a processzort a hűtőbordával. Hátránya csupán annyi, hogy nagyon megkeményedik, és idővel elengedheti a két felületet. Használj inkább gumiszerűvé szilárduló ragasztót, ami bírja a hőt, mint például az FBS.

Midas

WINDOWS TRÜKKÖK

Üdv lenne néhány kérdésem

1. hogy lehet a jobb alsó sarokban lévő memória foglaló ikonokat eltüntetni véglegesen. Mert minden unditásnál visza jönek és igy már elég lasu a gép

2. hogy lehetséges az hogy egy másolt Red alert 2 cd röl telepitem a gémet és nem indul ,de berakom a ketes cd-t akkor az megy és a kegészitő-t is fel lehet tenni melé és az is ok ha a egyes cd másik másolatát teszem be az is rendben van.? configom: intel celeron 533mhz 128mb ram gef 2 mx 400 , lehet hogy itt a gáz 8x cd rom a cd 1- 12 x osig irható.

3 a War craft2 ben hogy lehet démont csinálni mert eddig csak 1 szer sikerult nekem és egy szer egy haveromnak?

Az outlok se az igagi, apropo minden inditásnál kiirja hogy hiba a beérkezett utenetek fogadásánál ime pontosan: Hiba történt a levelezési kiszolgálóra kapcsolódáskor. A jelszó visszautasítva. Fiók: 'pop.chello.hu', Kiszolgáló: 'pop.chello.hu', Protokoll: POP3, Kiszolgáló válasza: '-ERR invalid user name or password.', Port: 110, Biztonságos (SSL): Nem, Kiszolgálóhiba: 0x800CCC90, Hibaszám: 0x800CCC92 meg ez is ott van melete:Hiba történt a levelezési kiszolgálóra kapcsolódáskor. A jelszó visszautasítva. Fiók: 'pop.chello.hu', Kiszolgáló: 'pop.chello.hu', Protokoll: POP3, Kiszolgáló válasza: '-ERR invalid user name or password.', Port: 110, Biztonságos (SSL): Nem, Kiszolgálóhiba: 0x800CCC90, Hibaszám: 0x800CCC92

Béla

1. Nem mindegyik ikon csak a memóriát zabálja, teszem fel az aktív víruskereső jó szolgálatot tehet, de le lehet lőni őket a Star menü -> futtatás -> begépelni: msconfig -> automatikus indítás -> és itt kiszedni a pipákat azok elől, amit nem akarsz bekapcsoláskor automatikusan indítani...

Tika

SUSE LINUX KÉRDÉS

Sziasztok!

A segítségüket szeretném kérni Linux SuSe 7.3 ügyben. Feltelepítettem a gépre az 1 CD-s változatot (nem tudom ez hátrány-e) azért, hogy az Internetes elérést ezzel tudjam megoldani. A rendszer szépen működik is, csak éppen a Motorola SM56 modemet nem érzékeli. És mivel a rendszer kezelése igencsak idegen a számomra, nem tudom hogy bírjam működésre. Utánanéztem különböző forrásokban ennek a problémának, de megoldást nem találtam. Kérem, hogyha tudnak a problémámra orvosságot, írják meg. Segítségüket előre is nagyon köszönöm. Ezenkívül még az OpenOffice pr.csomaggal akadt gondom, méghozzá, hogy nem tudok bennük menteni. Ez lehet, hogy a próbaverzió átka?

Előre is köszönöm!

Üdv!
http://e-www.motorola.com/collateral/SM56_DRIVERS.html

Itt tölthető le driver linuxhoz, amit kizárólag 7.1.-es RedHat-tel teszteltek, 2.4-es kernellel (a 7.3-as elvileg 2.4.10-essel érkezik).

Installálás:
rpm -Uvh sm56-85.1-10.i386.rpm
sm56setup [ország-kód]
Megjegyzem, hogy 7.2 alatt nem sikerült (igaz, egy más típusú) belső modemet beüzemelnünk, remélem, Te sikerrel jársz. (Más kérdés, hogy ha az 1 cd-s live változattal rendelkezel, akkor a fenti link alatt levő telepítést kissé körülményes minden rebootnál újra meg újra eljátszani.)
Bye:
sajoati

HARDVER HÍREK

AZ ATI VISSZAVÁG

Több forrás alapján már bátran kijelenthető, hogy megkezdődött az ATI Radeon 9900-as videokártyájának tömeggyártása, melyet az R350 kódnevű grafikus chippel szerelnek a TSMC üzemeiben. A hivatalos bemutató valószínűleg a CeBIT-en lesz valamikor március elején. Még nem tudni pontos adatokat, de az eddigi hírek szerint a cég marad a 0.15 mikronos technológiánál, legalábbis az első szériáknál. A kártya valószínűleg 8 renderelő futószalaggal és futószalagonként 2 textúrázóegységgel, valamint 128 vagy 256 MB DDR-I-es memóriával rendelkezik. Természeten támogatja a teljes DirectX 9.1 gyorsítást. A forrás szerint a 10 rétegű nyákon helyet foglaló GPU 375 MHz-en ketyeg. Az árra még nehéz következtetni, de az olcsóbb változat valahol 400 dollár körül lesz.

ITT AZ FX AVAGY KÁOSZ AZ NVIDIÁ-NÁL

Január legvégén jelentek meg az első tesztek az NVIDIA új üdvöskéjéről. Nagy várakozás előzte meg a megjelenést, s talán ez is hozzájárult ahhoz, hogy sok teszter és olvasó szerint csalódásra ad okot a végtermék.

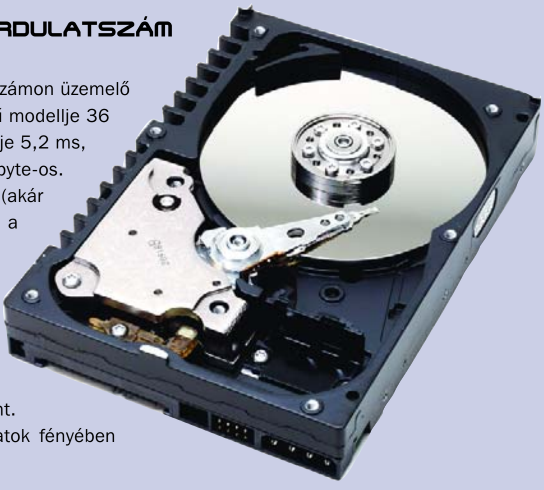
A késés egyik oka az volt, hogy a chipet gyártó TSMC-nek gondjai voltak a 0.13 mikronos gyártás elkezdésével. A kártya adatait már ismertettük az idei első számban, és valószínűleg később mindent alaposan megtudtok a tesztekből. Néhány érdekességet azért megemlítek, ami a legjobban zavarta a „közvéleményt”. Az egyik az, hogy a kártya súlya 610 gramm, tehát több mint fél kiló. Ez azért szép tömeg egy ilyen eszköznek, aminek egy részét a hatalmas hűtő teszi ki. Ennek nem csak említett tulajdonsága figyelemreméltó, hanem az is, hogy az AGP mellett elfoglal egy PCI-foglalatot is, valamint az, hogy a hangja fülsiketítő. Ez nem azt jelenti, hogy olyan a zajszintje, mint egy tápnak vagy processzorhűtőnek, hanem eléri a valóban zavaró 60 dB körüli értéket (az emberi beszéd 65, egy jó CPU-hűtő 30-35 dB). Ezen úgy próbálnak segíteni, hogy 2D-s alkalmazásoknál alacsonyabbra veszik az órajelet (300/600 MHz), és ilyenkor a ventilátor is alacsonyabb fordulatszámon forog. Annak ellenére, hogy a ma használt legkisebb csíkszélességgel készül, nagyon magas a hőleadása, közel 75 Watt, ami a bordát bizony 70 fok körülire fűti. Persze hibáival együtt nagyon erős kártya, de az élsimításban még mindig a Radeon 9700 Pro az úr, bár John Carmack szerint a Doom III jelenleg gyorsabb az FX-en, ám épphogy csak legyőzi a nagy ellenfelet. Mindenesetre meggondolandó, hogy miért venne valaki egy alig 5-10%-kal gyorsabb kártyát kétszer annyi pénzért... Még olyan hír is fellebbent, hogy csak az alacsonyabb órajellel működő verziót fogják gyártani, és az 5800 Ultra modell csak azokhoz fog eljutni, akik február kilencedikéig leadták rá a rendelést. Persze ezt a gyártó cáfolja, a következő szám megjelenésére már biztos tisztább lesz a kép.

Az FX-en kívül bejelentésre került a mobil munkaállomásokba szánt Quadro4 700 Go GL nevű 64 Mbytetal rendelkező videokártya, mely a DirectX 8.x programok gyorsítására képes, és támogatja a 8-szoros AGP-t. Érdekessége, hogy a PowerMizer technológiának köszönhetően a chip sebessége és feszültsége a felhasználás igényeinek függvényében változik.

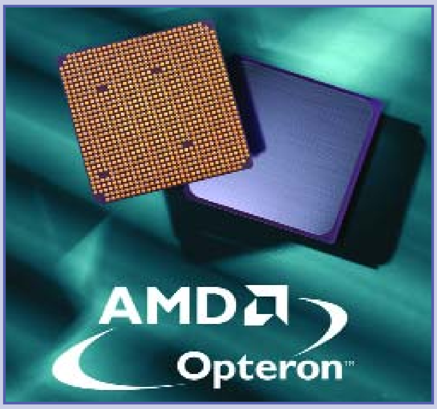
KÉSIK A DDR-II BEVEZETÉSE

A február elején rendezett Platform Conference összejövetelen elhangzottak alapján úgy tűnik, hogy a DDR-II memóriamodulok bevezetése és elterjedése nem fog 2005 előtt megtörténni, de a próbagyártás és a mintapéldányok készítése már elkezdődhet 2004 első felében. Ennek több oka van: többek közt, hogy az ezen RAM-okat támogató lapkakészletek késnek, valamint a most már egyre népszerűbb DDR400-as technológia nem ad okot a sietségre, hisz még jó ideig ki tudja elégíteni az igényeket. Ennek ellenére a chipek már bevezetésre kerültek a videokártyák piacán, így ilyeneket találunk az NVIDIA GeForce FX-en, valamint várhatóan ilyenek lesznek az ATI Radeon 9900-esein is.

10.000-ES PERCENKÉNTI FORDULATSZÁM



Megjelent az első 10000 percenkénti fordulatszámon üzemelő IDE merevlemez. A Western Digital Raptor nevű modellje 36 GB tárhellyel rendelkezik, és átlagos elérési ideje 5,2 ms, valamint rendelkezik gyorsítótárral, amely 8 Mbyte-os. Bár a hagyományos tárolók jóval nagyobbak (akár 200 GB), ez a család 30 százalékkal olcsóbb a SCSI eszközöknél, amely nem utolsó szempont kisebb cégeknek, hisz ezek szervereibe elég ez a méret is, s az alacsony ár miatt nagy mennyiségű megrendelés várható. A zajszint 30-35 dB körül alakul, a várható élettartam 20000 indítás, míg a meghibásodások közti idő átlagosan 1,2 millió munkaóra a cég szerint.
Az ár még nem ismert, de az ismertetett adatok fényében 200-250 dollár közt fog mozogni.



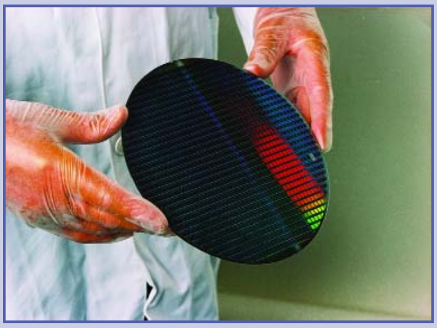
AMD PROCESSZOR-MEGJELENÉSEK

Az Advanced Micro Devices sajtóközleményben hozta nyilvánosságra ebben az évben megjelenő processzorainak bemutatási időpontjait. Február 11-étől elérhető az Athlon XP 3000+, mely 512 kbyte gyorsítótárral szerelt Barton magra épül, s év közepétől elérhető lesz a 3200+ jelölésű modell is. A 3000+-ról megjelent tesztek alapján azt lehet mondani, hogy a Thoroughbred magos modelleknél jóval erősebb, ám a 3,06 GHz-es Pentium 4-et nem tudja megfogni, de ez érthető is, hisz órajele csak 2167 MHz. Ára 588 dollár, ami jóval magasabb a Tbred változatoknál.

A szerverekbe és munkaállomásokba szánt Opteron április 22-én jelenik meg, és 1,4, 1,6 és 1,8 GHz-es változatokban lesz kapható. Nagy csalódást okozott azonban az a hír, hogy az asztali számítógépekbe szánt Athlon 64 csak szeptemberre várható. Ennek több oka van: egyik, hogy el akarják kerülni a belső konkurenciát, hisz az új Bartonok is felveszik a versenyt az Intel Pentium CPU-ival a harmadik negyedévig. Másik ok, hogy a SOI (Silicon On Insulator) technológia még javításra szorul, ami a frekvenciaemelést tenné lehetővé. Ennek javításában már az IBM szakemberei segítik az AMD-t.

0,09 MIKRONOS PROCESSZOROK

A kiszivárgott hírek alapján az Intel megkezdte a 0,09 mikronos csíkszélességgel rendelkező Prescott magos processzorainak próbagyártását. A hírt az is alátámasztja, hogy a bejelentések alapján a megjelenés az év második felében várható, tehát már tarthatnak a projekt eme fázisánál. Biztos adat, hogy 800 MHz-es rendszerbuszt (Quad Pumped Bus) fognak használni, és másodszintű gyorsítótáruk 1 Mbyte lesz. Valószínű az is, hogy már második generációs Hyper-Threading technológiával lesznek ellátva, és tudni lehet valamit egy új utasításkészletről is. Idén csak a 3,4 GHz-es változat fog megjelenni, jövőre ezt követik a 3,6 és 3,8 GHz órajelű modellek. Néhányan úgy tudják, hogy a magasabb sebességű darabok is a boltokba kerülnek még 2003-ban, de ez még csak pletyka. Mindenesetre ha tartják magukat az ütemtervhez, az AMD kemény versenyre számíthat, s a mostani adatok alapján az Intel áll nyerésre.



NYOMTATÓK A SAMSUNGTÓL

Bár idehaza nem ismertek a Samsung nyomtatói, külföldön nagyon közkedveltek, s 15-20%-os piaci részesedéssel rendelkeznek a lézernyomtatók szegmensében. Olyannyira jó minőségűek és megbízhatóak, hogy 2002-ben Angliában, Németországban, Kanadában és más országokban is ezek nyerték el az „Év nyomtatója" díjat. A cég állítja elő a vezérlő elektronikáját és szerkezeti egységét is, ami ritkaság a nagy gyártók közt is. A magyar piacon most két modell jelenik meg, a kisebb ML-1210 8 MB memóriával rendelkezik, központi egysége 66 MHz-es sebességen üzemel, és egy perc alatt 12 oldalt nyomtat ki. A másik, a nagyobb teljesítményű ML-1450, mely 4 MB memóriát tartalmaz, de ez 68 Mbyte-ig bővíthető. Percenként 14 oldalt képes megtölteni maximum 1200 DPI-s felbontással. Munka közben mindkettő nagyon halk, alig érik el a 46-48 dB-es szintet. Vásárlás esetén a nyomtatókra két év garanciát vállal a Samsung, míg a tonerekre ennek felét.

A VERBATIM ÚJ CD-ÍRÓJA

Mostanság egyre népszerűbbek a külső lemezmeghajtók mobilitásuknak és nem túl magas áruknak köszönhetően. A Verbatim is betört ebbe piaci szegmensbe, és helyet követel magának a többi nagy gyártó között. A most bemutatott 52x-es írásra, 24x-es újraírásra és 52x-es olvasásra képes hardver kevesebb, mint 3 perc alatt írja tele a 700 MB-os lemezeket. A nagysebességű elérést az USB 2.0-ás csatlakozás teszi lehetővé, és egyszerűbb így a használata, mint más csatlakozási módoknál. Érdekesség a Mt. Rainer szabvány támogatása, mely lehetővé teszi, hogy az újraírható CD-ket hasonlóan egyszerűen kezelhessük, mint egy merevlemezt. Háza fekete, ezzel is lépést akarnak tartani a mai számítástechnikai divattal, hisz egyre népszerűbbek a fekete, esetleg egyéb színű számítógépházak, s ezekhez a felhasználók azonos színű kiegészítőket keresnek. Ára 129 dollár, kapunk hozzá többek között Nero és InCD íróprogramot és írható-újraírható lemezeket.

ITT A 3DMARK2003

Manapság a számítástechnikában jártasabb felhasználók arra a kérdésre, hogy milyen gyors a gépük, sokszor a 3DMark2001 tesztjeiben elért eredményt válaszolják. Az igen széles körben elterjedt program szinte minden gépen ott van, az elért pontokat fórumokon osztják meg egymással. A most használt verzió egyre inkább elévül, már csak azért is, mert még DirectX 8.x mellé készült, a mai, újabb kártyákat már nem tudja teljes körűen megvizsgálni. A többség abban reménykedett, hogy a 2003-as változat a DirectX 9 megjelenésekor fog debütálni, s mindenki bőszen készült a telepítésre, ám hiába. Nagyon kevés információ szivárgott ki, a készítők nem adtak meg pontos időpontot, ám február 11-én felkerült oldalukra az ingyenesen letölthető immár kész program a maga tekintélyes 177 Mbyte-os méretével. A videokártyát 4 teszt vizsgálja, az első DirectX 7-et, a második és harmadik 8-at, az utolsó a kilences verziót igényli. Minimum gépigény az 1 GHz-es processzor és a 32 MB memória a grafikus gyorsítón. Az biztos, hogy még sokáig nem fogunk 10000 pont körüli értéket elérni, hisz az ATI csúcskártyája is csak 3000 pont körüli értéket tudhat magáénak, pedig ez a jelenleg leggyorsabb ezen alkalmazásban.

A FLOPPY VÉGNAPJAI

A kis hajlékonylemezes adathordozók hosszú évekig a legelterjedtebbek voltak ezen a téren, megtalálhatók voltak minden gépben, a világ minden táján. Manapság egyre inkább a CD-k és a memóriakártyák veszik át a helyüket, ami érthető is, hisz sokkal kevésbé sérülékenyek, és sokkal könnyebb kezelni őket. A Dell után a HP is olyan asztali számítógépeket kezdett forgalmazni, amelyek már nincsenek felszerelve floppy-meghajtóval, hanem USB csatolófelületű kulcstartókat mellékel hozzájuk, melyek 16 MB-os flash memóriát tartalmaznak. Ez azért is jobb megoldás, mert a memóriakártyák alig drágábbak (20 dollár), mint az elavult technológiával rendelkező meghajtók, s azokhoz még lemezeket is kell vásárolni.

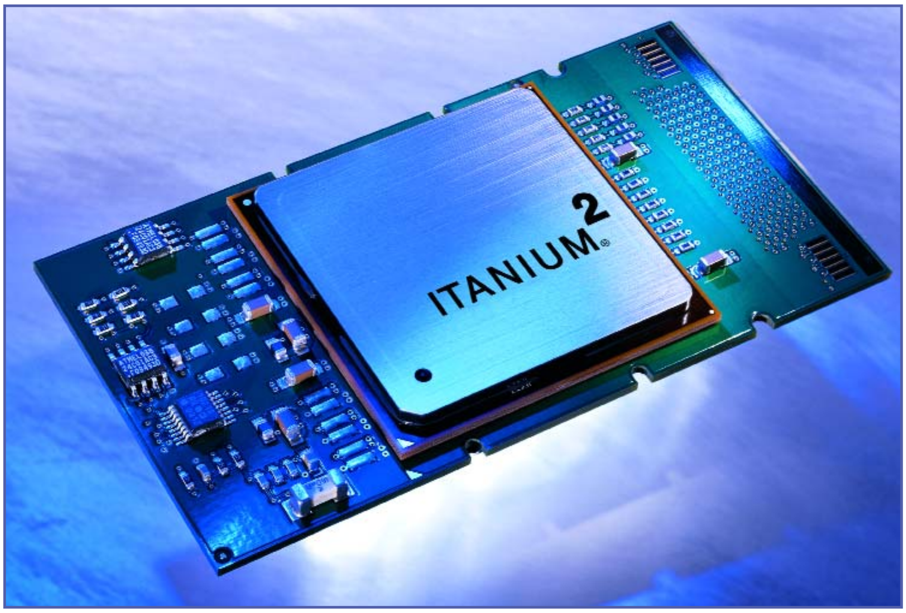
ÚJABB ELSŐ OSZTÁLYÚ RAM

OCZ Technology megkezdte alacsony késleltetésű PC3200-as memóriájának gyártását. A modul rézhűtővel szerelt, és 200 MHz-en üzemel, feszültsége egészen 2.8 V-ig emelhető, ami elősegíti a stabil működést a magas órajelen is, CAS-késleltetése 2. A cég modellkínálatában megtaláljuk a PC3500-as és PC3700-as szériát is, melyeket szintén válogatott chipek felhasználásával gyártanak. Kíváncsian várjuk a már bejelentett DDR500-as modulokat is.

ITANIUM 2 HÍREK

Az Intel bejelentette, hogy nyáron jelenik meg Madison kódnevű Itanium processzora, mely három változatban kerül a piacra. Mindhárom típus 0.13 mikronos technológiával készül, és 410 millió tranzisztort tartalmaz, órajelük 1,5 GHz, a különbség a harmadszintű gyorsítótár méretében mutatkozik meg. A legkisebb 3, a középső 4, a legnagyobb pedig 6 Mbyte L3-cache-t tartalmaz. A következő változat már 9 MB-ot fog tartalmazni, de ez csak 2004-ben várható.

A családhoz tartozik a Montecino is, mely 2005 körül debütál majd, és ez lesz az első olyan Intel processzor, amely két magot fog tartalmazni. Ez a teljesítményt nagymértékben fogja emelni, ár/érték aránya sokkal jobb lesz, mint manapság. Hasonló megoldású CPU már létezik, az IBM gyártja, s az AMD Opteronján is elhanyagolható változtatások szükségesek a duplamagos megvalósításhoz.
Az Itaniumok kompatíbilisek a jelenlegi lapkakészletekkel, így nem igényel komoly anyagi befektetést a bevezetésük.



MOBIL HÍREK

LINUXOFON – MOTOROLA A760

Ha jól emlékszem, már adtunk hírt róla, hogy egyes készülékgyártók boszorkánykonyhájában kísérleteznek a PC-ket is meghódító nyílt forráskódú operációs rendszer, a Linux mobilokba ültetésével. Így a Microsoft, a Palm és a Symbian mellett nemsokára ezek is megjelenhetnek a piacon. Most konkrétan hírt kaptunk róla, hogy a Motorola első ilyen telefonja, az A760-as akár már az idén a boltokba kerülhet (először Ázsiában, utána következik Európa és Amerika). Tudását tekintve semmivel sem lesz lemaradva a ma szokásos készülékektől: színes kijelző, MP3 lejátszás, beépített kamera, MMS és Java alkalmazások támogatása stb.

A telefonba épített Linux-ot egyébként a MontaVista fejlesztette, és a Motorola választása azért esett az ingyenes operációs rendszerre, mert véleményük szerint a hardvereszközökön már nem nagyon lehet költségeket lefaragni, ezért most megpróbálnak ott spórolni, ahol lehet. A terveik szerint az olcsóbb Motorola telefonokban ezért egyre gyakrabban fogunk találkozni a Linux-szal.

A mobilos operációs rendszerek piacát egyébként a felmérések szerint magasan a Symbian fogja vezetni az elkövetkező években, akár 50 százalék fölötti részesedéssel, míg mögötte jócskán lemaradva a Microsoft érkezik majd, kicsit hátrébb a Palm, és a negyedik helyre törhet be a Linux. De a szakértők nagy jövőt jósolnak neki, csakúgy, mint a PC-k piacán.

HEADSET-TEL IS VESZÉLYES

Elsőre úgy néz ki, csinálok egy kis anti-reklámot: egy közelmúltban napvilágot látott felmérés szerint még akkor is veszélyes vezetés közben mobiltelefonálnunk, ha headset-et vagy kihangosítót használunk. A különböző szimulátoros kísérletek alatt arra a megállapításra jutottak, hogy a telefonálás „csőlátást” okoz, vagyis sokkal kevésbé figyelünk a látóterünk perifériájára, ahol nagy általánosságban a közlekedési táblák és a gyalogosok helyezkednek el. Azonkívül a reakcióidőnk is számottevően csökken, és ebből a szempontból teljesen mindegy, hogy használunk-e headset-et vagy sem.

Régebben még olyanokat is híreszteltek, hogy jó lenne, ha rádiót sem hallgatnánk vezetés közben, mert az is elvonja a figyelmünket. De azért alapvető különbség van a kettő között, ugyanis míg a rádiózás passzív hallgatásból áll, addig a telefonálás alapvetően interaktív tevékenység (kivéve persze, ha családunk nőtagjaival „beszélgetünk”), vagyis sokkal jobban oda kell figyelnünk a hallottakra, ugyanis néha reagálnunk is kell rájuk, sőt még a válaszon is törnünk kell a fejünket.

Ennek ellenére, a lehető legmelegebben javaslom a headset-ek használatát. Egyrészt rendkívül jótékony hatással lehet pénztárcánkra egy rendőrrel történő esetleges összefutásunk alkalmával, másrészt pedig, ha még csak nem is szabad az egyik kezünk, az halmozza a kockázati tényezőket, mert azonkívül, hogy lassabban reagálunk, még csak nincs is mivel. De a legjobb átmenetileg hanyagolni a külvilággal való kapcsolattartást erre az időre.

MOBILPENETRÁCIÓ KIS HAZÁNKBAN

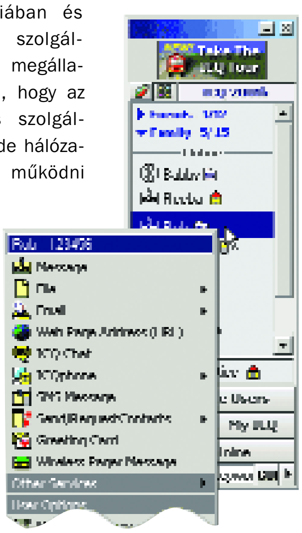
A tavalyi év során majd 20%-kot nőtt a mobillal rendelkezők aránya az egész lakosságra vetítve, ami mára majdnem 70%-ot jelent a tavalyi kicsit kevesebb mint 50-hez képest, állítja a HÍF által kiadott közlemény. Ezek a számok az összes előfizetéses kártyát tartalmazzák és az előre fizetett kártyák közül azokat, amelyeken az elmúlt három hónapban bármilyen aktivitást észleltek.

Néhány összehasonlító adat a világból: Oroszországban már a 13, 4%-ot is elérték, a legtöbb nyugati országban rég átlépték az 50%-ot, míg a világvezető Luxemburgban 100% fölött járnak.

3G PERCDÍJAK

Az első angliai UMTS percdíjak nyilvánosságra hozatala után beigazolódni látszanak azok az előzetes hírek, hogy a beszélgetések olcsóbak lesznek. Bár valószínűleg az olcsóságban a bevezetés is szerepet játszik, de jelen pillanatban a percdíjak a mostani GSM díjak 20 (!) %-át teszik ki.

ICQ MOBILON?



A főleg Hollandiában és Németországban szolgáltató KPN Mobile megállapodott az ICQ-val, hogy az alapvetően PC-s szolgáltatás a KPN i-mode hálózatán keresztül is működni fog. Az i-mode hasonló a 3G rendszerekhez, annak idején a világ legnagyobb szolgáltatójaként ismert japán NTT DoCoMo fejlesztette ki.

A mobilos ICQ-n ugyanazzal a számmal jelentkezhetünk be, mint PC-nken, ugyanúgy láthatjuk ki van online és persze küldhetjük az üzeneteket is. A havi alapdíj 1 Euró lesz, azután pedig az adatforgalomért kell majd fizetni. Lassan már tényleg nem lehet elbújni a világ elől...

NOKIA N-GAGE TESZT

A mobil eszközök jelentős átalakuláson mentek keresztül az elmúlt években. A Walkmanek lassan őskövületnek számítanak, a kvarcjáték szóról a fiatalabbaknak maximum a homokvár építése jut az eszébe. Az analóg eszközök helyét teljes mértékben átvették a digitálisak – a mobiltelefonok és egyéb hordozható masinák térhódítása sosem látott mértékeket öltött. Sorra készülnek olyan termékek, melyek kombinálják több terület legjelentősebb fejlesztéseit, kaphatunk mp3 lejátszót tartalmazó elemlámpákat, Internet böngészésre alkalmas hűtőgépet, lassan a zuhanyzó is tartalmazni fog minimum egy diktafont. A Nokia – a mobil világ egyik vezető cége – két rendkívül sikeres terület összekapcsolására készül, egy olyan játékkonzol kerül ősszel a boltok polcaira, mely a számítógépes, illetve konzolos játékok élvezetét köti össze a mobiltelefonok – szinte – korlátlan szabadságával.

A mobiltelefon elterjedése a technikai civilizáció egyik sikertörténete: kicsivel több mint egy évtizeddel ezelőtt még a gazdagok játékszere volt, mára egyre inkább a tömegek kedvelt eszköze lett, amelyet ugyanúgy nem hagyhatunk otthon, mint a kulcscsomónkat, a pénztárcánkat és a papír zsebkendőt. Egy év alatt másfélszeresére nőtt a mobilpiac, 1999-ben már 275 millió mobiltelefont adtak el a világon. Míg 1998-ban 307 millió mobiltelefont használtak, addig tavaly a felhasználók száma elérte a 468 milliót. A világ 12 országában a mobiltelefon elterjedtsége meghaladja az 50%-ot, a listavezető Finnországban ez több mint 70%. Európa az információs társadalom terén egyedül ezen a területen jár előrébb, mint az Egyesült Államok: a mobiltelefonok száma itt jóval magasabb. A mobiltelefónia igazából most áll robbanás előtt, mind mennyiségi értelemben – 2003-ra egymilliárd felhasználót prognosztizálnak a világon –, mind pedig minőségi értelemben – öt éven belül az akkor használt bármelyik mobiltelefonnal már internetezni is lehet majd, faxot küldeni, zenét hallgatni, lényegében bármilyen adatot egyik készülékről a másikra vagy alternatív eszközökre közvetíteni.

Elemzők véleménye szerint nem a drága, helyhez kötött számítógépek, hanem a mobiltelefon fogja mindenki számára elérhetővé tenni az Internetet. A PC-s eladások stagnálnak, a nagy fellendülés tavaly megtorpant. Ma 400 millió PC-alapú számítógép van a világon, de 2003 végéig is csak maximum 500 millió lesz belőle. Ugyanakkor már ma több mobiltelefont használnak ennél. 2003-ra egymilliárd, akár az Internetet is kezelni képes mobil lesz a világon – a PC nem tud lépést tartani ezzel a fejlődési ütemmel. A forradalom már elkezdődött a WAP telefonokkal, illetve a Psion és Palm kézi számítógépekkel, amelyek már használják a mobil távközlés vívmányait, és Internet-hozzáférésre is lehetőséget adnak. Már elterjedtek a „két és fél” generációs mobilok, amelyeknek nagyobb a kijelzőjük, WAP-képesek, de még jóval lassabbak, mint amilyenek a későbbi harmadik generációs modellek lesznek.

Tehát a telefonok jelentős része használható a telefonáláson kívül más szolgáltatásokra, mp3 állományokat futtathatunk, tárolhatjuk rajtuk kedvenc zenéinket. Elektronikus üzeneteket, MMS multimédiás üzeneteket küldhetünk, Java alkalmazásokat futtathatunk. WAP böngészővel weboldalakat nézhetünk meg, mindezt a GPRS – csomagkapcsolt adatátvitel – segítségével még gyorsabban. A GPRS alkalmazásával a mobilszolgáltatók optimalizálhatják hálózatuk kihasználtságát, így a GSM hálózatoknál jóval nagyobb (4-5-ször akkora) adatátviteli forgalmat képesek lebonyolítani. Bluetooth segítségével gyors adatátvitelre képes vezeték nélküli hálózatot lehet kialakítani, telefonok, illetve telefonok és számítógépek között. A fejlődés folyamatosan gyorsul, a lehetőségek gyakorlatilag korlátlanok.

Egyszerű játékok már a korai telefonokon is futottak, de a színes kijelzők és a Java technológia megjelenésével már valamivel komolyabb programok is megjelentek. 2002 novemberében a Nokia – a mobil kommunikáció világvezető cége – nem kis meglepetést okozva egy sajtóközleményt adott ki, mely szerint egy játékkonzol fejlesztésébe kezdtek. A tervek szerint egy olyan készülék készül a boszorkánykonyhában, aminek segítségével konzol minőségű játékokat lehet futtatni helyhez kötöttség nélkül. A bejelentést követően rengeteg kérdés merült fel a különböző fórumokon. A Nokia egy új Gameboy Advance-t akar készíteni? Milyen játékfejlesztő cégekkel tudnak szerződést kötni? Milyen játékokat tudnak futtatni a Symbian operációs rendszeren? Ezek a kérdések megválaszolatlanok maradtak, néhány eltévedt képen kívül szinte lehetetlen volt bármilyen információhoz jutni.

A készülék főbb jellemzői, funkciói

A készülék főbb jellemzői, funkciói:
– Nagy, színes képernyő háttérvilágítással. 176x208 pixel felbontás és 4096 szín
– Series 60 platform és Symbian operációs rendszer
– Bluetooth vezeték nélküli adatátviteli technológia
– „Rocker” nyolc irányban mozgatható irányítógomb
– Multimédiás üzenetküldés (MMS)
– Háromsávos GSM (900/1800/1900), GPRS mobiltelefon
– Digitális zenelejátszó (AAC/MP3) és sztereo FM rádió
– Nokia Audio Manager szoftver PC-re a saját zenei állományok kezelésére
– Átfogó alkalmazáskínálat; elektronikus levelezés és személyes információk kezelése
– XHTML böngészés
– JavaTM alkalmazások támogatása
– Csatlakoztathatóság: naptár szinkronizáció a személyi számítógéppel, USB kábel a zenefájlok és az alkalmazások letöltéséhez.

A használat időtartama:
– Játékok: 3-6 óráig (a játék típusától függően)
– Beszélgetési idő: 2-4 óráig
– Készenléti idő: 150-200 óráig
– Zenehallgatás: 8 óráig
– Rádió: 20 óráig

Jellemző méretek:
– Térfogat: 139 cm3
– Méret (hosszúság x szélesség x magasság): 133,7x69,7x20,2 mm
– Tömeg: 137 g

Játékok:
– Eidos: Pandemonium, Tomb Raider
– Nokia: Bounce, Kart Racing, Virtually Board Snowboarding II
– Sega: Puyo Puyo, Sega Rally, Sonic N, Super Monkey Ball, Virtua Tennis
– Taito: Puzzle Bobble, Space Invaders
– THQ: Major League Baseball, Moto-GP, Red Faction

2003. február 5-én a Nokia megrendezte Londonban a ’Get ready to N-Gage’ (Készülj az N-Gage-re!) elnevezésű rendezvényt, a játékkonzol világpremierjét, ahol egy sajtótájékoztatót követően a magazinok képviselői – többek között mi is – a kezükbe vehették a készüléket. A sajtótájékoztató egy hajón zajlott, ami London egyik nevezetessége, a London Eye melletti kikötőben horgonyzott. A rendezvényen felszólalt Anssi Vanjoki *(Executive Vice President Nokia Mobile Phones)*, Illka Raiskinen *(Senior Vice President, Entertainment and Media Nokia Mobile Phones)* és Kari Tuutti *(Vice President, Communications Nokia Mobile Phones)*. Elmondták, hogy a Nokia már régóta szemléli a számítógépes és konzolos játékpiacot. Valójában aktív résztvevője is, a Snake (kígyó) talán a legelterjedtebb játék a világon, 1997 óta minden Nokia telefonban megtalálható. Az emberek az üres perceikben szeretnek játszani a telefonjukkal, ezt mutatja a Java alapú alkalmazások sikere is. 100 milliónál többen játszanak számítógépes játékokkal, körülbelül ugyanennyien konzolokon. Ezeket az információkat megvizsgálva arra a következtetésre jutottak, mindenképpen érdemes elkészíteni egy játékkonzolt, ami egyesíti a számítógépes illetve konzolos játékok élvezetét és a telefonok mobilitását. Ennek megfelelően a Nokia N-Gage egy innovatív, vezeték nélküli és több játékos által egyidejűleg közvetlenül és hálózatban egyaránt használható platform, mely élményekben gazdagabb interaktív élményt tesz lehetővé. A Nokia N-Gage a legfrissebb, minőségi játékok lejátszásának új módját kínálja azzal, hogy a több, egy térben elhelyezkedő játékost közvetlenül Bluetooth vezeték nélküli technológia segítségével, a nem egy helyen játszókat pedig a mobilhálózaton kapcsolja össze. Ehhez rendkívül nagy segítséget nyújt a GPRS technológia használata is, melynek segítségével megfelelően gyors hálózati forgalom bonyolítható. A készülék a kifejezetten a játékokhoz optimalizált ergonómikus felépítésének köszönhetően teljesen új mobiljáték élményt hoz a piacra.

Többször hangsúlyozták, hogy a Nokia N-Gage alapvetően egy játékkonzol. Telefon is, de főleg azért, hogy a hálózatos játék hátterét biztosítsák. A legfrissebb technológiai fejlesztések mind bekerültek a konzolba, Bluetooth és GPRS biztosítja a hálózatot, a játékról pillanatkép készíthető, amit MMS segítségével továbbíthatunk a barátainknak. Tárolhatjuk kedvenc zenéinket is a készüléken, és a beépített mp3 lejátszó segítségével azokat meg is hallgathatjuk. Be-

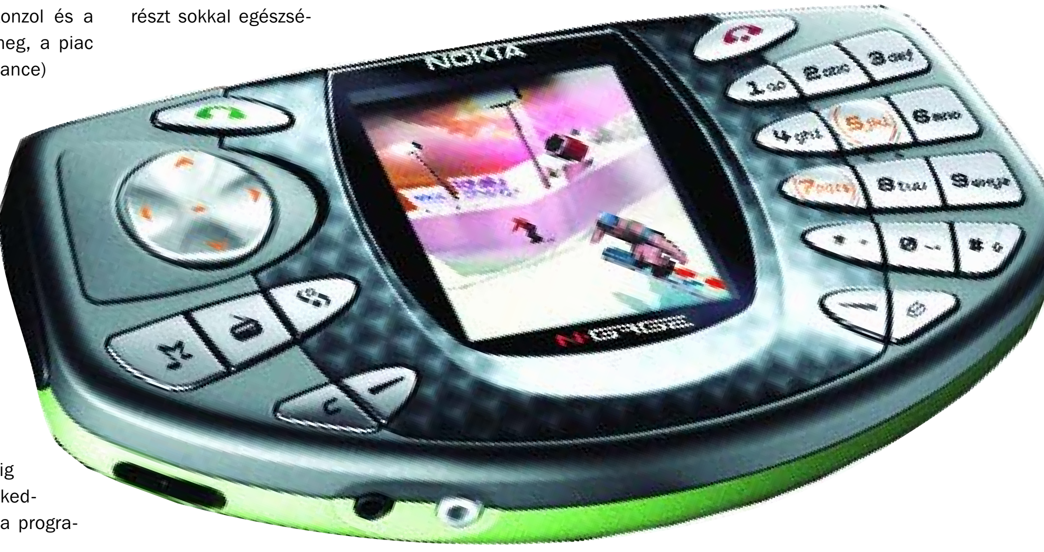
épített FM sztereó rádiót is találunk a szolgáltatások között. A Nokia világszerte elismert fejlesztőkkel és játékkiadókkal, köztük az Activision-nel, az Eidos-szal, a Segával, a Taitóval és a THQ-val dolgozik együtt annak érdekében, hogy minőségi játékok vonzó és széles választékával léphessen a piacra. A Nokia játékkiadóként saját, N-Gage márkájú játékok kiadását is tervezi. A programok között egyaránt megtalálhatók lesznek a legsikeresebb játékok, valamint a fő játéktípusok is. Tehát számíthatunk ugyanúgy stratégiai játékokra, mint FPS-ekre. A szolgáltatók olyan, a játékokkal kapcsolatos mobilszolgáltatásokkal jelennek majd meg, mint a letölthető játékszintek, csalások a játékokhoz, újabb funkciók és szereplők, vagy a több játékos vagy akár csapat között megrendezett internetes játékok. Elképzelhető, hogy online játékok is indulnak a jövőben (MMORPG). A játékok a MultiMediaCard szabványt használó 8 MB-os játékkártyán vásárolhatók majd meg.

A sajtótájékoztatót követően sor került egy rövid körinterjúra, a sajtó képviselői feltehették kérdéseiket a Nokia és a Sega jelenlevő képviselőinek.

A következő információkhoz jutottunk:
A Nokia N-Gage megjelenésére az őszi-karácsonyi őrület közepén számíthatunk. A játékkonzol és a programok árát még nem határozták meg, a piac többi szereplőjének (ld. Gameboy Advance) aktuális áraihoz igazítják úgy, hogy az versenyképes legyen. A Nokia N-Gage játékeszköz és a hozzá kapcsolódó játékok a nagyobb viszonteladóknál, a játék és videojáték-szaküzletekben, valamint a mobiltelefon-forgalmazás hagyományos csatornáin keresztül lesznek megvásárolhatók. Java és Symbian C++ alkalmazások futtathatók lesznek, tehát lesz lehetőség 'kisebb' játékok letöltésére. A Nokia a programok készítéséhez szükséges fejlesztőkészletet megosztja bárkivel, aki késztetést érez arra, hogy játékokat írjon. Eddig 900.000 regisztrált fejlesztővel dicsekedhetnek. A fejlesztőnek el kell küldenie a programot a Nokia-nak, csak az engedélyezés után lehet azt kiadni. Kiderült, a MultiMediaCard használata két dolog miatt fontos, egyrészt a játékkártya eredményeképpen részletes, konzol minőségű grafikát, kifinomult hanghatásokat tudnak garantálni, másrészt a másolásvédelem így egyszerűen megoldható.

A gép specifikációjáról a következőket mondták el:
A konzol motorja egy 104 MHz StrongARM processzor. A memória méretéről nem nyilatkozhattak, egyedül a fejlesztőcégeknek adták meg egyelőre ezt az információt. A kijelző mérete körülbelül a Gameboy Advance kijelzőjének a háromnegyede, és 4096 szín megjelenítésére képes, tehát ebből a szempontból is gyengébb, mint a GA. Ezáltal viszont a használat időtartama hosszabb, hat óra játékidőhöz juthatunk egy feltöltéssel. Amíg a GA a fiatal közönséget célozta meg (és vált az egyik legsikeresebb konzollá), addig a Nokia a 18-35 év közötti korosztálynak készíti a gépet. A konzolok és PC-s játékosok többsége fiú, a Nokia a termékkel a lányokat is megpróbálja elcsábítani. Valószínűleg az N-Gage csak az első lesz a Nokia játékkonzolok sorában. Anssi Vanjoki egy kérdésre, mely szerint miért lesz érdemes a konzollal játszani, azt válaszolta, egyrészt remek időtöltés, másrészt sokkal egészségesebb, mint folyamatosan cigarettázni vagy kávét vedelni.

A sajtótájékoztatót követően a London Eye (egy óriáskerék a Temze partján, szemben a Big Bennel) kabinjaiba invitáltak minket, hogy végre kipróbálhassuk a készüléket. Miközben London fölé emelkedtünk, és a város éjszakai fényei teljesen elbűvöltek minket, a Nokia N-Gage kabátos fiúk – mint a filmekben – elővarázsolták a konzolokat egy szigorúan őrzött fém diplomatatáskából. Végig segítőkészek voltak, de a gép kezelése nagyon egyszerű volt, így végül nem sok dolguk akadt. A gépet kézbe véve rögtön látszott, hogy a Nokia fejlesztői tényleg sokat foglalkoztak a készülék formájának kialakításával, a kis gép passzolt a kezembe, a súlya is teljesen megfelelő volt, talán kicsit túl könnyű. A kijelzője nagyon szép képet adott, a háttérvilágítás jól teljesített a londoni éjszakában. A beépített hangszórót sajnos elnyomta a hangzavar, nagyon sajnáltam, hogy nem hoztak fülhallgatót a teszthez. A billentyűzeten gyorsgombok találhatók a fontosabb funkciók eléréséhez. Így elérhető az mp3 lejátszó, az FM rádió és az éppen futó alkalmazás. A menürendszer nagyon hasonló a



Nokia 7650-es telefonjában találhatóhoz. Négy gépet hoztak a srácok, mindegyiken más program demója volt telepítve. Ezek a játékok a gép megjelenésével együtt kerülnek majd a piacra. Sajnos a programokban nem lehetett a billentyűzetet konfigurálni, így a gyári beállításokat kellett használni, ami néha zavaró volt.

Először a Sonic N című játékot kaptam kézhez. Sonic a kis sün, a Sega egyik legismertebb figurája, 1990 óta a Sega összes konzolján megjelent, 1996-ban meghódította a PC-t is. Sikerét talán a Nintendo Super Mario sorozatának sikeréhez lehetne hasonlítani. A program oldalscrollozós platformjáték, nagyon jól mutatott a konzolon. Az összes kipróbált játék közül talán ennek volt a leggyorsabb a grafikája. Sikerült gyorsan belefeledkezni, pedig ritkán szoktam „ugri-bugri, szedd össze a kincseket" típusú játékokkal játszani. Teljes mértékben kiállta a próbát a Gameboy Advance hasonló kategóriájú játékaival szemben.

A Monkey Ball című játék szintén egy sikeres Sega sorozat része, több része megjelent a Sega konzoljain, de készült belőle átirat Nintendo gépekre is. Ez a program nagy meglepetésemre már 3D grafikát használt. Egy majmot kell terelgetnünk (mozgását, fizikáját tekintve mintha egy labda lenne – innen a cím is) a pálya végéig, miközben a talaj folyamatosan mozog, forog, és egyéb, a dolgunkat jelentősen megnehezítő mozgást végez. Tehát ez egy ügyességi játék, enyhén pixeles, de meglepően gyors 3D grafikával. A 8 irányban mozgatható 'Rocker' irányítógomb jól vizsgázott, hiszen amíg a Sonicban csak jobbra-balra kellett mozogni, itt már minden cselt be kellett vetni, hogy a majmot a kapuba tudjuk terelgetni.

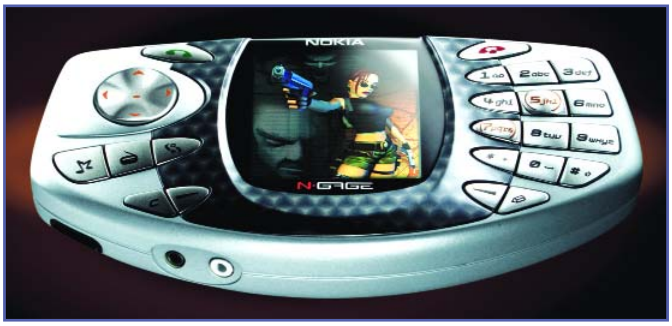
A Pandemonium név szerintem sokaknak ismerősen cseng. Aki 1997-ben már foglalkozott játékokkal, az biztosan találkozott a vele. A Crystal Dynamics játéka megjelent PC-n, Playstation és Sega Saturn konzolokon. N-Gage-en az Eidos gondozásában kerül kiadásra. Fargus, az udvari bolond bőrébe kell bújnunk, hogy megmentsük Nikkit, a boszorkányt a szörnyek fogságából. Egy kicsit lassabb volt a grafikája, mint a Sonic-é, de a platformjátékok közül vitte a pálmát mind a játékélvezetet, mind a pályák és karakterek kidolgozottságát tekintve.

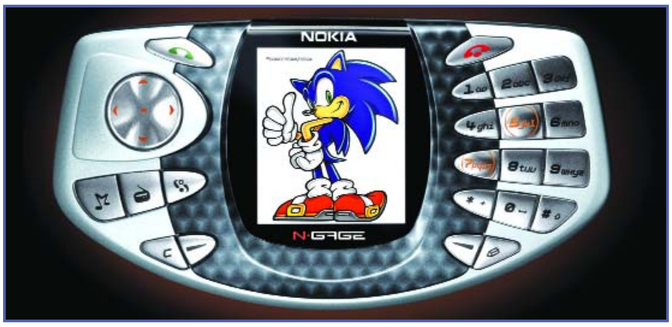
Az este legnagyobb sztárja minden kétséget kizáróan Lara Croft kisasszony volt. Az Eidos Tomb Raider című játéka és folytatásai már megjelentek PC-n és szinte minden konzolon. A játékból készült film jelentős sikereket könyvelhetett el, nemsokára már a második részét is vetítik a mozik. A játék legújabb részének megjelenése is a nyakunkon van. Ennek ellenére hatalmas meglepetés volt, hogy a játék megjelenik a Nokia konzolján is. A hardver képességeit egyértelműen ez a program demonstrálta a legjobban. Az első rész Playstation verziójával szinte teljesen megegyező játékot kap, aki a programot megvásárolja majd. Meglepő részletességű 3D grafikában pompázott a program, és Lara összes speciális mozgását tartalmazta. Egy kis közelharc is volt, néhány szörnyet kellett módszeresen a másvilágra segíteni. Ennél a játéknál fájt legjobban, hogy az irányítást nem lehetett konfigurálni. Alapból úgy volt beállítva, hogy ha ellenfél volt a közelben, akkor az irányítógomb megfelelő irányba történő lenyomása aktiválta a lövést. Ez nekem nagyon zavaró volt.

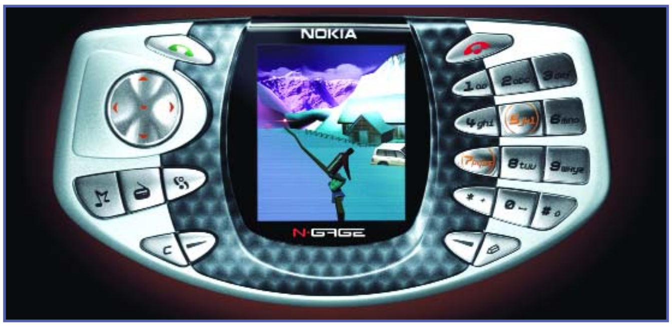
A sajtótájékoztatót követő partin – egy londoni klubban – ki lehetett próbálni a többjátékos módot a Virtually Board Snowboarding II program segítségével. A konzolok Bluetooth kapcsolattal voltak összekötve. A program gyors 3D grafikával készült, nagyon élvezetes játékmenetet biztosítva. A hálózati kapcsolat gyors volt, az ellenfelem minden döccenés nélkül mozgott a képernyőmön.

Remek játékkonzol, és persze telefon gazdája lesz az, aki egy Nokia N-Gage vásárlására adja a fejét. A teszt alapján elmondhatom, az egyetlen probléma, hogy még nagyon sokat kell várni a gép nagyon távolinak tűnő őszi megjelenéséig.

Uniq







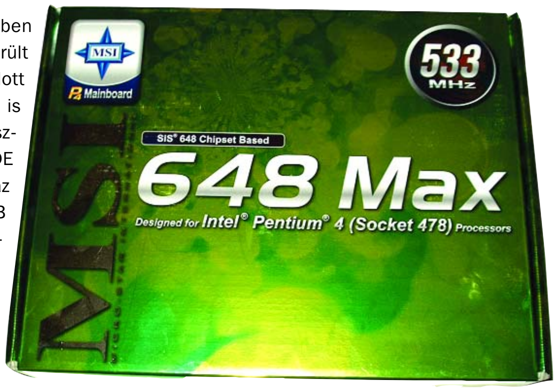
MSI ÉS SOLTEK

BIZTOS ALAPOKON

Rendkívül felgyorsult világban élünk, és ez a számítástechnikára még inkább igaz. Soha nem látott tempóban jelennek meg az újabbnál újabb processzorok, chipkészletek, memóriák és szinte mindenféle alkatrészek. Ebben a helyzetben fél év alatt könnyen elavulttá válhat egykor horribilis összegekért vásárolt, csúcsszuper számítógépünk. A továbbiakban megnézzük, hogy mire képesek a mai legújabb alaplapok, és milyen szolgáltatásokkal próbálják elcsábítani a potenciális vásárlókat.

Alaplaptesztünk 5+1 résztvevővel, az Intel platform 2 db Intel és 1 db SIS, az AMD platform pedig 2 db VIA KT400-as, és – összehasonlításképpen – 1 db VIA KT333-as alaplappal zajlott le.

Elöljáróban ejtsünk pár szót a chipkészletekről. A mezőnyből az Intel 850E nevű chipset rendelkezik egyedül Rambus DRAM támogatással, amely nagyon jó teljesítménye ellenére kezd eléggé háttérbe szorulni, köszönhetően az általában magas árának és a kifejlesztő Rambus cég botrányos üzletpolitikájának – itt elég csak megemlíteni, hogy magára az SD-RAM-ra is licencdíjat kértek volna a gyártóktól egy bizonyos szabadalmuk miatt, amiről kiderült, hogy lopott. Az Intel 850E annyiban tér el az eredeti 850-es chipset-től, hogy ez már 533 MHz-es rendszerbuszt, Hyper-Threading technológiát és mind a 800 MHz-es, mind 1066 MHz-es Rambus RAM-ot is támogatja. A másik Intel chipkészlet, az Intel 845PE már a PC2700-as szabványú, azaz a 333 MHz-es DDR memóriákat támogatja hivatalosan. Csendben megjegyezném, hogy meglehetősen későn került bevezetésre az Intel-nél ez a szabvány, holott nem hivatalosan, már a korábbi chipset-ekben is benne volt eme lehetőség. A két Intel lapkakészlet kétféle déli hidat használ az AGP port, IDE eszközök és az USB kezelésére: az egyik az ICH2, a másik ICH4, amelyek egyedül az USB szabványok támogatásában térnek el. Az utolsó chipset, ami az Intel P4-eket támogatja, már nem az Intel boszorkánykonyhájából került ki, hanem a tajvani SIS hírnevét öregbíti. A SIS648 chip a legújabb szabványokat vonultatja fel, mint a DDR400-as memóriák támogatása, AGP 8X, vagy az USB 2.0. Az északi és a déli híd egy tokozáson belül van, és a két hidat az 1 Gb/s sebességű MuTIOL köti össze.

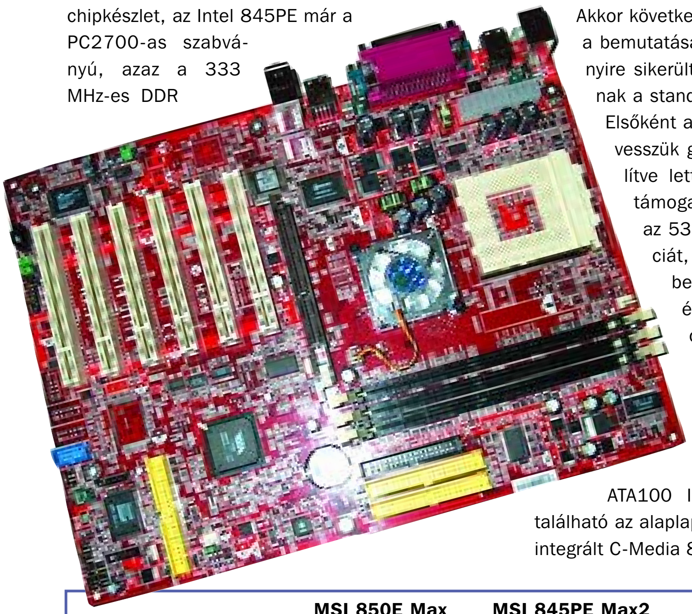


Az AMD-s alaplapok területén nincs ilyen nagy változatosság, ott szinte egyedül a VIA uralja a piacot, és a tesztünkben szereplő alaplapokon csak e cég lapkái találhatóak meg.

A VIA KT400-as chipset legfontosabb tulajdonságai: DDR400-as memóriák támogatása, AGP 8x, V-Link 8x (533 Mb/s), USB 2.0, ATA133. A régebbi, KT333-as chipkészlet 2 dologban tér el az újabb társától: az egyik, hogy a déli és az északi hidat összekötő V-Link kapcsolat csak négyszeres, azaz 266 MB/s sávszélességű, a másik pedig az, hogy csak a DDR333-as memóriákat támogatja.

Akkor következzen maguknak az alaplapoknak a bemutatása – és az is kiderül, hogy menynyire sikerült kiegészíteni az alaplapgyártóknak a standard funkciókat.

Elsőként az MSI 850E Max nevű alaplapot vesszük górcső alá, ami – mint már említve lett – PC1066-os Rambus DRAM támogatással rendelkezik, támogatja az 533 MHz-es rendszerbusz frekvenciát, a Hyper-Threading technológiát, beépített a Bluetooth támogatás és az USB 2.0. Ez utóbbit külső chip közbeiktatásával érik el, mivel az alaplapra az Intel régebbi déli hídja került, az ICH2, amely csak USB 1.1 támogatással van felvértezve. Továbbá 4 PCI, 1 AGP 4x, 1 db CNR, 2 db ATA100 IDE, 4 db RDRAM csatlakozó található az alaplapon. Találunk még egy alaplapra integrált C-Media 8738 audio chipet, amely 6 csatornás kimenettel rendelkezik. Az alapfelszereléshez tartozik egy D-Bracket nevű kivezetés, amely 4 LED-ből áll, és a bootolás közbeni hibák felderítését hivatott elősegíteni, ilyet már láthattunk más gyártók lapjain is, mint például az Epox lapokon, ott ez egy 2 számos kijelzővel lett megoldva. A teljesítményéről elöljáróban csak annyit, hogy mint az várható volt, a Pentium 4-es lapok közül a Rambus-os lap teljesített a legjobban, mivel a Pentium 4-es architektúrához legjobban ez a memóriatípus passzol. Az már persze más kérdés, hogy mennyi az előnye, és mennyire éri meg a pénzét egy ilyen konfiguráció.



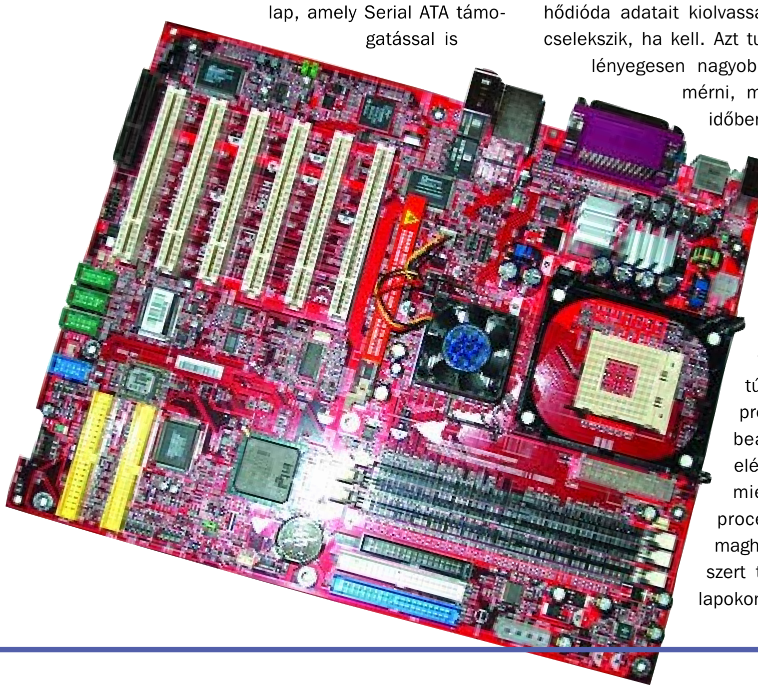
A második Pentium 4-es lap, az MSI 845PE Max2, ahogy a neve mutatja, az i845PE nevű chipset-re épül. Ez az alaplap már lényegesen gazdagabb szolgáltatásokban, mint Rambus-os testvére, itt már alaplapra integrált ethernet aljzatot, Firewire kivezetéseket, Promise RAID vezérlőt, és az ICH4 déli hídnak köszönhetően alapban USB 2.0 csatlakozókat találunk. Ezen az alaplapon szintén integrált C-Media 8738 hangchip dolgozik, de itt már digitális optikai és koaxiális kimenet is jár hozzá. Természetesen az egyéb MSI szolgáltatások is felbukkannak ennél az alaplapnál is, mint a D-Bracket állapotmonitorozó rendszer, alaplapi Bluetooth és a szokásos szoftverkörítés, amiről a későbbiekben még lesz szó. Az alaplap hivatalosan kezeli a DDR333-as memóriákat, és teljesítménye ennek megfelelően alakul, kicsit elmaradva a Rambus alaplaphoz képest.

Az utolsó P4-es alaplap, az MSI 648 Max a SIS648-as chipkészletre épül, a legtöbb újdonsággal felszerelve, de a legszerényebben kivitelezve. Lemaradt róla a CNR slot, csak 2 IDE csatlakozóval rendelkezik, eltűnt róla a C-Media hangchip, és

	MSI 850E Max	MSI 845PE Max2	MSI 648 Max	MSI KT4 Ultra	Soltek SL-75FRV	Soltek SL-75DRV5
Lapkakészlet	i850E	i845 PE	SIS 648	Via KT400	Via KT400	Via KT333
Processzor-foglalat	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket A	Socket A	Socket A
AGP/PCI/CNR	4/1/01	6/1/01	1/6/0	1/6/0	1/5/0	1/5/0
Memória foglalat	4	3	3	3	3	3
Memória típusa	PC1066 Rambus	PC2700 DDR	PC3200 DDR	PC3200 DDR	PC3200 DDR	PC2700 DDR
RAID vezérlő	Nincs	Van	Nincs	Van+ S-ATA	Nincs	Nincs
Ajánlott kiskereskedelmi ára (bruttó)	46,620	45,380	29,570	36,440	26,950	24,680

a szerepét egy AC'97 hangkodek vette át, mondanom sem kell, hogy ez némileg megterhelőbb a processzor számára, mint külső chip vagy hangkártya alkalmazása. Cserébe van 8x AGP, DDR400-as modulok „nem hivatalos" támogatása, 1 GB/s MuTIOL kapcsolat a két híd között, ami a mai sávszélesség-zabáló perifériák esetében jó szolgálatot tehet. Plusz kivezetésként egyedül a Bluetooth maradt, egy USB 2.0 aljzattal és a D-Bracket LED-ek társaságában. Sebessége miatt nem kell szégyenkeznie, legnagyobb meglepetésemre közel fej-fej mellett teljesít az Intel DDR lapjával szemben.

Ezzel át is evezünk az AMD-s vizekre, ahol rögtön tesztünk utolsó MSI résztvevőjét vesszünk szemügyre, a KT4 Ultra-t. A KT400-as chipsetre nem lehet sok panaszunk: stabil és meglehetősen kiforrott chipset-ről van szó, bár azt mindenféleképpen meg kell említeni, hogy a DDR400-as memóriákkal akadhatnak inkompatibilitási problémák, ezért a gyártó mellékelt egy listát, amin felsorolja az ajánlott memóriák típusát és kapacitását. A tulajdonságok listája szokványos: 8x AGP, DDR400, 333 MHz-es rendszerbusz támogatása, 8x V-Link kapcsolat a déli és az északi híd között, ATA 133, USB 2.0 és RAID vezérlő. Az AMD fronton átlagosnak számító szolgáltatások mellett szót kell említsünk arról, hogy tesztünkben ez az egyetlen alaplap, amely Serial ATA támogatással is rendelkezik, ami nagy hódító út előtt áll, egyenlőre nem is a sebessége miatt, hanem a lényegesen átgondoltabb tervezése révén hosszabb és vékonyabb kábeleket használhatunk, és ezáltal levegősebb házhoz juthatunk. A S-ATA interfész induló sebessége 150 MB/s, amely később elérheti a 600 MB/s-et, ha lesz hozzá megfelelő hardver. Megfelelő merevlemez híján nem tudtam letesztelni, hogy mit tud az új szabvány, de az Interneten megjelent első tesztek nem számoltak be hatalmas áttörésről, ami érthető is, hiszen a winchesterben maga a lemeztányér és a fej a szűk keresztmetszet, nem a maga a csatolófelület. Az alaplapra visszatérve elmondható, hogy ez is a jobban felszerelt MSI lapok közé tartozik, mivel az alapfelszerelésként járó Bluetooth és D-Bracket kivezetés mellé itt is jár a digitális optikai és koaxiális kimenet, amelyet itt is a C-Media CMI8738-as 6 csatornás chipje hajt meg.



A második AMD-s lap már a Soltek gyártósorairól került le, és SL-75FRV a becses neve. Az alaplap plusz szolgáltatásai lényegesen szerényebbek, mint az MSI-nél megszokhattuk, de egy lényeges extrával rendelkezik, amivel a vetélytársa nem, mégpedig az ABS II-vel. A rövidítés az Anti Burn Shield szavakat rejti magában, ami magyarul annyit tesz, hogy leégés-akadályozó pajzs. Eme hangzatos név mögött egy monitorozó rendszer bújik meg, ami annyit tesz, hogy az Athlon Xp-k magjába épített hődióda adatait kiolvassa, és ennek megfelelően cselekszik, ha kell. Azt tudni kell, hogy a magban lényegesen nagyobb hőmérsékleteket lehet mérni, mint amit ugyanabban az időben a processzorfoglalatba épített szenzor mérni tud. Az eltérés akár 20-30 fok is lehet. A másik nagy előnye ennek a mérési módnak, hogy a hőmérsékletváltozásokat azonnal érzékeli, tehát ha vészhelyzet alakul ki, és túlságosan felmelegszik a processzorunk, a BIOS-ban beállított hőmérsékletet elérve a rendszer lekapcsol, mielőtt még elfüstölne a processzor. Egyébként ilyen maghőmérsékletet figyelő rendszert talán még az Asus alaplapokon találunk, tehát nem egy elterjedt dolog, pedig nem haszontalan. Más tulajdonságok terén semmiben sem különbözik a többiektől, itt is megtaláljuk a 8x AGP-t, 5 PCI csatolót, ATA 133 IDE csatlakozókat, DDR400 memóriamodulok támogatását, 8x V-Link-et, 333 FSB, USB 2.0-t és 6 csatornás Avance AC'97 hangkodeket, amelynek minősége kétséges, de legalább van.

Az utolsó alaplap, a Soltek SL-75DRV5 közvetlen elődje az SL-75FRV-nek, és felépítését illetően szinte teljesen megegyezik utódjával, azt kivéve, hogy a KT400-as lapkakészlet helyett csak a KT333-ast tartalmazza, és ezért néhány dologban csak a régebbi szabványokat támogat. Csak a DDR333-as memóriákat ismeri, a régebbi déli hídnak köszönhetően csak az USB 1.1-et ismeri, és a két hidat összekötő kapcsolat is csak négyszeres, azaz 266 MB/s sebességű. Viszont nem hivatalosan ez a chipkészlet is támogatja a 333-as rendszerbuszt, ami mostanában komolyabb jelentőséget kap, amikor sorra jönnek ki a 333-as FSB-t használó Athlon XP processzorok. Más különbséget nem nagyon lehet találni a két Soltek lap közt, ezért különösen érdekes, hogyan teljesít egymással szemben az előd és az utód.

Táblázatban foglaltuk össze az alaplapok fontosabb paramétereit és a teszteredményeket, a teszthez Intel alaplapok esetében 2 Ghz-es Pentium 4-et, 256 MB PC800 Rambus RAM-ot vagy 256 MB PC2700-as memóriát, az AMD-s lapok esetében Athlon XP 2000+ processzort használtunk, a videokártya az összes alaplapnál egy ATI Radeon 8500 64 MB-os változat volt. A tesztelt alaplapokért és kiegészítőkért külön köszönet a KellyTech Kft-nek és a Demand 2000 Kft-nek.

Összegzés

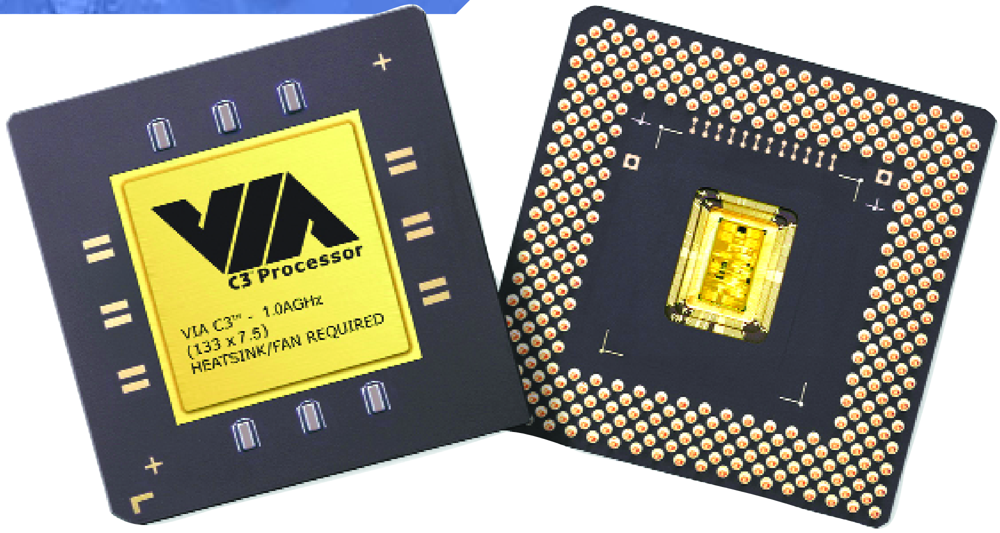
Előjáróban annyit, hogy az Intel vs. AMD párharca nem ennél fog eldőlni, mert egyrészt a Pentium 4 ereje igazán 2 GHz felett kezd megmutatkozni, másrészt egyik alkalmazásban hol ez, hol az teljesít jobban, de az eltérés csekély. Intel platformon belül némi kis előnyre tett szert a Rambus memóriás MSI 850E Max a többiekkel szemben, de figyelembe véve a Rambus-os alaplapok és memória általában magasabb árát, véleményem szerint nem éri meg. A 2. helyezett az MSI 845 PE Max2, és csak minimálisan, már szinte észre sem vehetően az MSI 648 Max. Az AMD-s fronton még nehezebb különbséget tenni az alaplapok között, mert majdnem azonos chipkészletre épülnek. Itt már inkább a felszereltség és ár tekintetében kell döntenünk, mert a sebességük szinte hajszálpontosan azonos. Egyedüli megjegyzésként hozzátenném, hogy akik jelenleg KT333-as alaplappal rendelkeznek, semmi okuk nincs rá, hogy váltsanak, mert semmiben nem marad el utódjától – amennyiben új alaplapot szándékozunk vásárolni, nem érdemes már a régebbi típust venni, az elenyésző árkülönbség és az egyéb apró újítások miatt mindenféleképpen a KT400-as chipsettel rendelkezőt szabad csak megvenni.

Füleki László

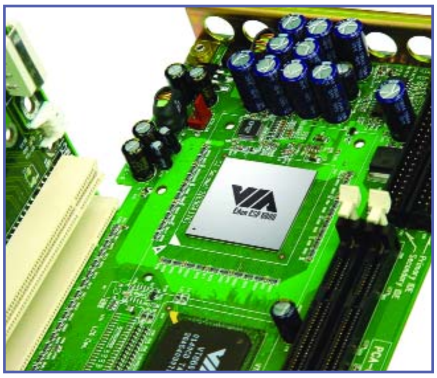
WWW.DEMAND.HU
WWW.KELLYTECH.HU

VIA TERVEK,
AVAGY MIT HOZ A JÖVŐ?

Néhány évvel ezelőtt a VIA Technologies név hallatán mindenkinek a megbízhatatlan, rossz minőségű termékek jutottak eszébe – viszonylag jogosan. Azóta a tajvani cég óriási átalakuláson ment keresztül, felemelkedések és visszaesések sorozata jellemzi pályájukat. Most arra vagyunk kíváncsiak, hogy mit várhatunk tőlük a jövőben.

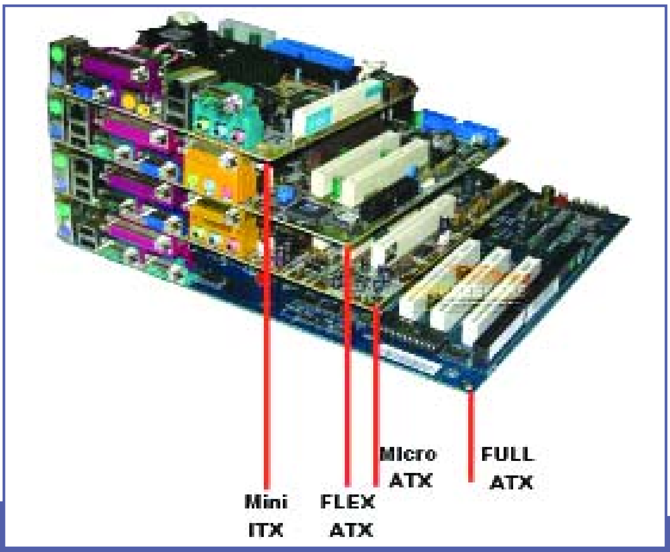


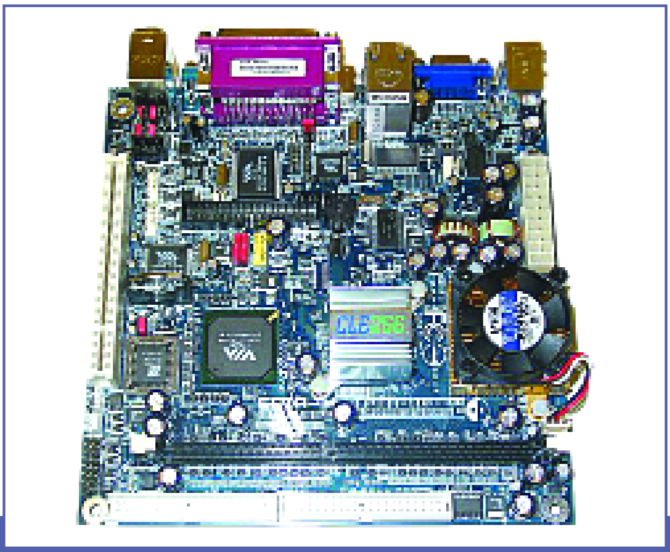
1999 előtt, még a Pentium II korszak idején a VIA lapkakészletek minősége messze elmaradt a konkurens Intel megoldásai mellett, így hiába kínálta a cég nagyon olcsón termékeit, piaci részesedése nem tudta elérni a kívánt szintet. Azonban ahogy telt-múlt az idő, a mérnökök szépen lassan „beletanultak" a munkájukba, és egyre stabilabb, gyorsabb és megbízhatóbb példányokat tudtak készíteni, ráadásul a 4in1 névre hallgató javítócsomag megjelenésével az utólag felfedezett hibák nagy részét is orvosolni tudták szoftveresen. A VIA 694-es lapkakészlet-sorozatának megjelenésével pedig egyenesen az élre ugrott, ugyanis minden szempontból megelőzte az örök rivális Intelt: szolgáltatásainak (pl.: aszinkron rendszersín támogatása) és árának köszönhetően egyértelműen a legjobb vételnek számított, ráadásul a megbízhatóságával sem volt különösebb probléma. Ekkor élte a cég fénykorát: a teljes lapkakészlet-piac több mint ötven százalékát tudhatta magáénak egyedül.

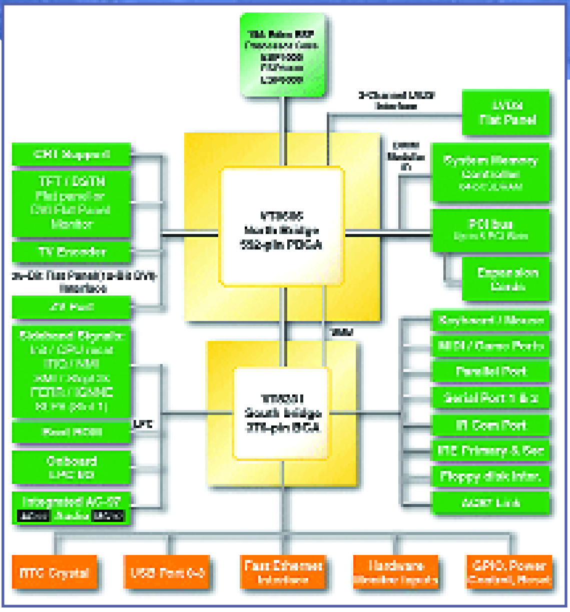


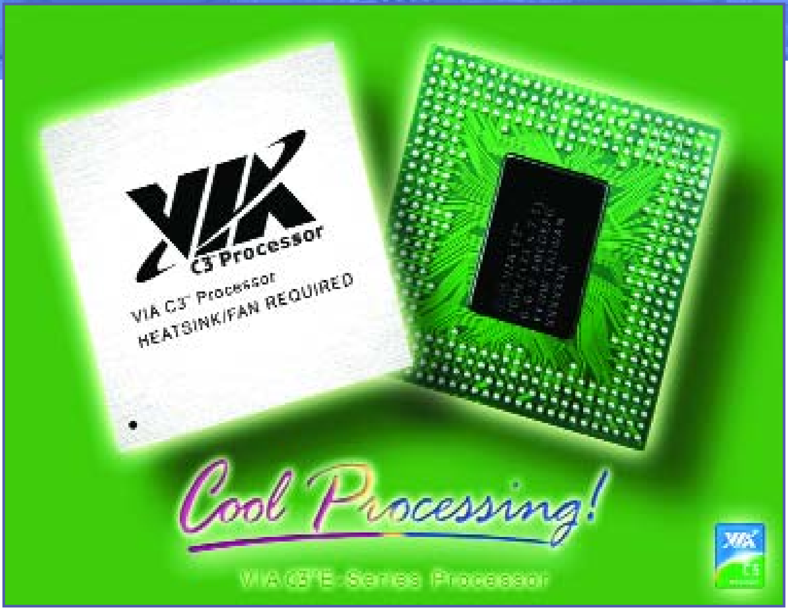
Sajnos a világ legnagyobb félvezetőgyártója egycsapással elvágta a VIA lehetőségeit: a Pentium 4 processzor bevezetésekor úgy döntött, hogy minden egyes gyártótól komoly licencdíjat követel az eladott lapkakészletek után. Ezt a VIA megtagadta, mivel elvileg neki ezt nem kellene fizetnie, hiszen röviddel ezelőtt az S3 keresztlicenc-szerződést kötött az Intellel, melynek értelmében ingyen használhatják egymás szabadalmait, fejlesztéseit, az S3 felvásárlásával pedig ez a jog átszállt a VIA-ra. Ezt azonban az Intel nem ismerte el, és óriási pereskedés kezdődött, melynek még mindig nincs vége. Eleinte az Intel állt nyerésre, de az elmúlt hónapokban több országban is a VIA győzött. A lényeg azonban az, hogy az Intel megfenyegette az alaplapgyártókat: amennyiben az „illegális" VIA P4X266 (később pedig P4X333 és P4X400) lapkakészletre épülő terméket mernek bemutatni, Intel gyártmányt többet nem kapnak. Gyakorlatilag egyetlen nagy gyártó sem mert szembeszállni a követeléssel, így a VIA csak az AMD vonalon tudott nagyobb sikereket elérni, így csak 20 százalék körüli részesedést tudhat magáénak napjainkban. Kényszermegoldásként a VIA is „alaplapgyártóvá" vált, mivel azonban gyára nincs, ezért a Soltekkel gyártat alaplapokat, melyeket azután VIA márkajelzéssel árusítanak.

A lapkakészleteken kívül azonban mostanában számos más területre is koncentrál a gyártó: rendkívül jó minőségű hangkártyákat, hálózati kommunikációval kapcsolatos eszközöket, és nem utolsó sorban processzorokat és erre a processzora épülő integrált alaplapokat készít. A VIA C3 processzorok teljesítménye ugyan messze elmarad a riválisok alsókategóriás termékeitől is (AMD Duron, Intel Celeron), azonban rendkívül alacsony fogyasztása és hőtermelése sok területen kiváló megoldássá teszi. A nemrég bejelentett, 1 GHz-es változat már









a 0.13 mikronos Nehemiah magra épül, így magmérete egészen elképesztő, mindössze 52 négyzetmilliméter (összehasonlításul: az AMD Thoroughbred-B 84, az Intel Northwood pedig 146). A 64 KB másodszintű gyorsítótár mellett támogatja az MMX és SSE utasításkészletet, vezetékei pedig rézalapú technikával készülnek. A Nehemiah elődjéhez, az Ezra-T-hez viszonyítva jelentős újításokkal szolgál, ugyanis az előbb említett gyártástechnológián és utasításkészleten kívül számos dolgot megváltoztattak. Például végre teljes sebességen fut a processzor FPU és MMX végrehajtó egysége, így az eddig legnagyobb problémának számító nagyon gyenge lebegőpontos számítás kérdése is megoldódhat. Fontos megemlíteni még az új, PadLock Data Encryption Engine névre hallgató eljárást is, amely az elektromos zajt kihasználva hardveres véletlenszám-generálást tesz lehetővé 750 Kbps-től 6 Mbps-ig. Ez óriási előny, ugyanis minden eddiginél jobb titkosító algoritmusok írhatók vele, mert azok nem ismétlődő véletlen számokat tudnak majd előállítani rendkívül gyorsan.

A C3 processzorok természetesen külön is megvásárolhatóak, de érdemes arra odafigyelni, hogy egyelőre még csak Socket 370-es tokozású példányok léteznek, ezekhez pedig egyre nehezebb alaplapot találni. Fő felhasználási területe azonban kiváló adottságainak köszönhetően a kisméretű hordozható eszközök, valamint a nagyon sok processzorból felépülő szerverek, ahol az óriási mennyiség miatt elengedhetetlen, hogy ne legyen probléma a hűtéssel és az áramfelvétellel.

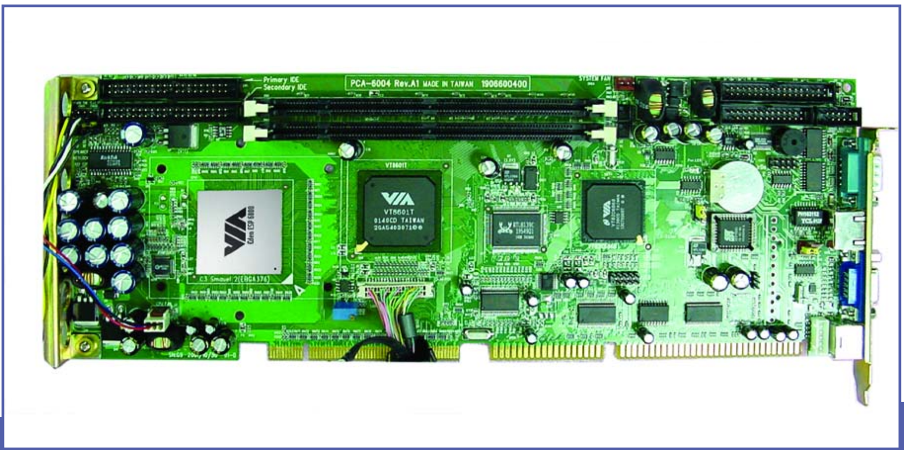
Az otthoni felhasználók számára legfontosabb talán az Eden project: az Eden sorozatba a Micro ATX szabványnál jelentősen kisebb méretű, Mini-ITX formátumú alaplapok tartoznak, melyek integrált C3 processzort tartalmaznak. Ez megfelelő méretű hűtőborda esetén nem igényel aktív hűtést, így egy gyakorlatilag teljesen hangtalan számítógép építhető belőle, ami kiválóan alkalmas irodai munkára és videó lejátszására egyaránt.

A cég jövőbeni tervei még ennél is biztatóbbak. Január végén bejelentették, hogy az eddig tervezettekhez képest újabb alacsony fogyasztású processzort adnak ki, Antar kódnéven. Az Antar kezdeti órajele várhatóan 900 MHz lesz, mindössze 10 W-ot fogyaszt. Mivel harmadannyiba fog kerülni, mint az Intel hamarosan megjelenő Pentium-M (Banias) processzora, az Antar nagyon komoly ellenfele lehet az Intel kifejezetten hordozható eszközökhöz készülő processzorának. Nem véletlen, hogy az Intel képviselői egyszer azt mondták, hogy hosszú távon jobban tartanak a VIA-tól, mint akár az AMD-től. Az Antarral szerelt notebookok egy feltöltéssel akár hat órán át is üzemelhetnek.

A VIA globális processzorpiaci részesedése 2002-ben elérte az 5 százalékot, ami a cég helyzetéhez képest nagyon jó eredmény, Kínában pedig 100 processzorból nem kevesebb, mint 15 a VIA márkajelzést viseli. Remélhetőleg még idén elkészül az Intel Pentium 4 Celeron vonal ellenfeléül szánt, Socket 478 tokozású VIA processzor, hiszen az eredeti tervek szerint már régen a boltokban kellene lennie, de a jogi problémák miatt eddig nem merte bevezetni a cég. Továbbá a gyártó processzorai így is komoly piacra találhatnak a már említett területeken, így nem kell feltétlenül erőltetni egy önálló processzor forgalomba hozatalát, hiszen a jelenlegi Athlon XP árak mellett aligha van sok keresnivalója. Ha azonban a pereskedések a VIA javára dőlnek el, akkor talán megváltozik a helyzet.

A VIA megoldásai tehát minden kétséget kizáróan rendkívül életképesek, erről tanúskodik a cég januári bejelentése is, mely szerint 2003 során a 2002-ben értékesített kétmillió processzor háromszorosát (!), vagyis nem kevesebb, mint hatmillió példányt szeretnének eladni, ez azért jelent valamit.

Yvorl



AMD BARTON:

VAN ÉLET KALAPÁCS NÉLKÜL IS!

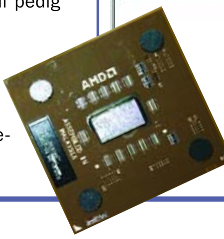
Bár a rendkívül gyenge Pentium 4 Celeronok forgalomba kerülésével az AMD egyértelműen megszerezte magának a processzorpiac alját és közepét, technológiai problémák miatt a felső kategória szépen lassan kicsúszott a kezükből, most ezt próbálják visszaszerezni.

1999 végén, amikor az AMD bemutatta első hetedik generációs processzorát, az Argon magos Athlont, óriási technológiai előnybe került az Intellel szemben. A 0.18 mikronra történő átállásuk még szinte egyszerre történt, azonban az Intel sokkal jobb anyagi helyzete miatt a 0.13 mikronra egy évvel korábban tudott áttérni. Sőt, ha azt a néhány százezer Thoroughbred-A magos Athlon XP-t nem nézzük, ami 2002 júniusa és októbere között készült, akkor közel másfél év az AMD lemaradása a gyártás területén.

Az elmúlt három évben az Athlon XP SSE kompatíbilis 3DNow! Professional és a Pentium 4 SSE2 utasításkészletét leszámítva csak a gyorsítótárak átszervezése jelentette az órajelen kívül a teljesítménynövelést.

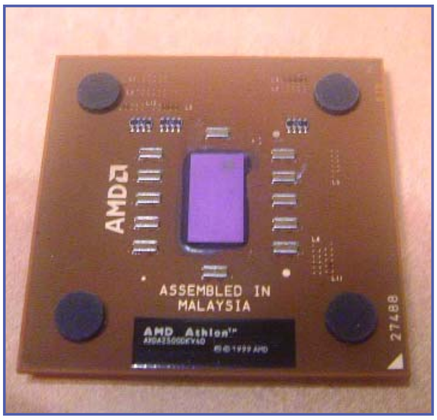
A külső „kártyán” elhelyezkedő gyorsítótárat az Intelnek sikerült először a mag környékére integrálnia, és a korábbi fél helyett teljes sebességen futtatni azt (Mendocino Celeron és Coppermine P3). Ebből még nem tudott komoly előnyt kovácsolni, túl nagy volt ekkoriban az Athlonok órajelének fölénye. A következő lépés 2002 elején következett: a 0.13 mikronos gyártás bevezetése lehetővé tette az Intel számára a 256 KB másodszintű gyorsítótár megduplázását. Ez már lényeges előrelépést jelentett, főleg mert a processzor sebességének növekedésével egyre nagyobb szükség van a gyorsítótár méretének növelésére is. Az AMD-nek ebben az időben nagyon komoly problémái voltak a gyárával, az első 0.13 mikronos processzor csak 2002 júniusában készült el, ez volt a Thoroughbred magos Athlon XP 2200+. Sajnos még ez sem sikerült megfelelőre, alig bírta jobban az órajel emelését, mint a 0.18 mikronos Palomino magos társa. A korábban 2002 harmadik negyedévére tervezett, 512 KB másodszintű gyorsítótárat tartalmazó Barton magos Athlon XP megjelenését először a negyedik negyedév elejére, majd annak végére, végül pedig 2003 első negyedévére tolták.

Korábban úgy tervezték, hogy ez már speciális, SOI (silicon on insulator, szilícium a szigetelőn) technológiával készül, amely jelentősen csökkentette volna a hőtermelést, és így az órajelet nagymértékben növelhették volna. Sajnos azonban a technológia nem fejlődött ki eléggé, ezért SOI-t először csak a Hammerekben láthatunk. (Megjegyzés: a Hammerek is elsősorban a SOI technológia körüli gondok miatt késnek.)



Tehát az AMD gyártási problémák miatt továbbra sem volt képes elkészíteni a Bartont, a 256 KB másodszintű gyorsítótárral szerelt Thoroughbredek pedig már nem bírják eléggé a versenyt a Pentium 4 növekvő órajelével. Ezért aztán a társaság kitalálta, hogy bevonja a gyártásba a megrendeléshiánnyal küszködő UMC-t, amely a világ második legnagyobb félvezetőgyártója. A cég január végére fel is készült Bartonok gyártására, azonban addigra az AMD saját gyárát, a drezdai FAB30-at is sikeresen optimalizálták, tehát egyelőre nincs szükség a külső partnerre. A huzavona vége valószínűleg a február 7-i hivatalos megjelenés lesz, ekkor még csak az AMD által készített processzorok kerülnek forgalomba, a UMC néhány hónappal később kezdi a gyártást.

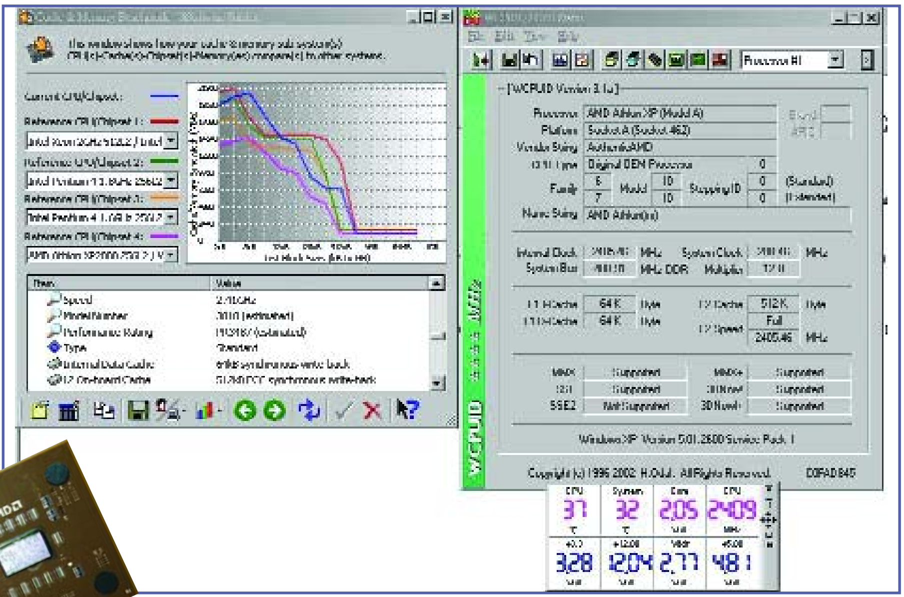
Így végül az AMD processzorai is 512 KB másodszintű gyorsítótárat kapnak, bár kezdetben ez sem jelent komoly javulást a Thoroughbredekhez képest, ugyanis az olcsóbb gyártás érdekében az órajelet csökkentették. A legutóbbi hírek szerint február 7-én végre piacra kerül a processzor 1833, 2083 és 2250 MHz-es órajelen, rendre 2500+, 2800+ és 3000+ True Performance Initiative jelöléssel. Mivel lassan a Pentium 4 is eléri teljesítőképességének határát 0.13 mikronon, az Intel sem kíván idén 3.6 GHz fölé menni, mindössze a Quad Pumped Bus sebességét fogják 800 MHz-re emelni, ennek köszönhetően viszont a később megjelenő Barton magos Athlon XP 3200+, 3400+ és 3600+ tartani tudja a lépést a konkurenciával.



Az AMD arról is gondoskodott, hogy a True Performance Initiative teljesítményjelölő rendszer ne csússzon el az új Pentium 4 változatok megjelenésével, ugyanis a Bartonok esetén az eddigi 133 helyett 166 MHz-es órajel-növekedés jelent 200-as ugrást. Ennek megfelelően a 3200+-hoz 2500 MHz, a 3400+-hoz 2667 MHz, míg a 3600+-hoz 2833 MHz-es órajel tartozik majd, vagyis továbbra is megfelelően jellemzi a TPI a Pentium 4-hez viszonyított teljesítményt.

A Barton magos Athlon XP tehát viszonylag alacsony órajele miatt eleinte nem eredményez jelentős gyorsulást, azonban ha a gyártás rendben megy, akkor kiváló ellenfele lehet később a Pentium 4 processzoroknak. És ne feledjük, hogy szeptemberben érkezik az AMD nyolcadik generációs asztali processzora, az Athlon 64, mely 2000 után végre ismét átrendezi a piacot, és újra az AMD terméke lesz a világ leggyorsabb x86-os processzora.

Yvorl
www.hardwareoc.hu



RADEON 9500

AVAGY MIRE JÓ A DIRECTX 9 TÁMOGATÁS

Bár egyre-másra jönnek ki az újabb és újabb videokártyák, sokan magas áruk miatt nem engedhetik meg, hogy mindig a legjobbat vegyék. A mai játékok nem igénylik a DirectX legfrissebb változatát, így nincs nagy szükségünk ezt támogató kártyára sem. Persze akinek van rá pénze, az vegyen ilyet, hisz egy éven belül kijövő új gamék igényelni fogják ezt.

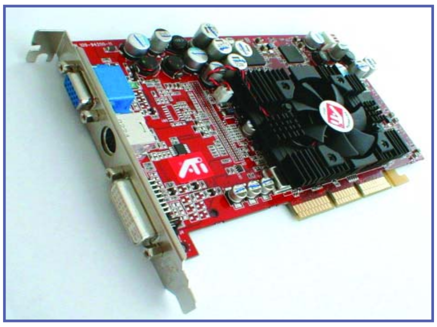
A 9500 már 5 hónapja van a piacon, s akinek nincs pénze a 9700-es szériára, vagy nem akar az NVIDIA kínálatából vásárolni (azok közül egy sem támogatja a DirectX 9-et), az általában ezt a modellt preferálja. A tesztelt darab processzorának sebessége 277 MHz volt, míg a 128 MB memória 270 MHz-en futott, volt rajta TV és DVI csatlakozó is. Támogatja az AGP8x interfészt, Hyper-Z III, Truform 2.0, Fullstream és HydraVision technológiákat, négy renderelő futószalaggal rendelkezik, és 128 bites memóriabuszt használ. Külön áramforrást igényel a tápról, de ennek ellenére nem melegszik, elég rá a gyári, megfelelően csendes hűtő. Míg általában a tesztekben a 9700-zal hasonlították össze, én úgy gondoltam, hogy sokkal életszerűbb a nála olcsóbb kártyák között körülnézni, hisz így jobban kiderül, érdemes-e beruházni. A GeForce3 Ti200 és a Radeon 8500LE mellett döntöttem, sok embernek ilyen gyorsítói vannak, s szerintem ezek a legelterjedtebbek. Mindkettő 128 MB memóriával volt szerelve, így egy kategóriát jelentettek.

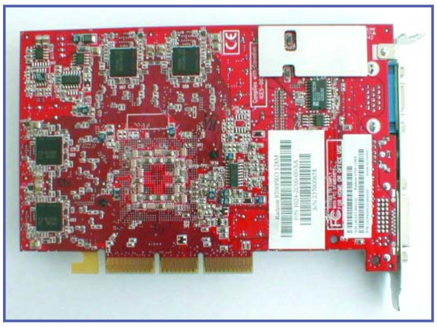
A tesztgép egy 1700+-os AMD Athlon XP volt fél GB memóriával, és MSI KT3 Ultra2 alaplappal.
Négy tesztprogramot futtattam, kettő a 3DMark család tagja volt, kettő pedig játék-benchmark. A 9500 igazán nagy előnyre az első kettőben tett szert, míg játékok alatt nem látszott igazán áttörő változás, ez annak is köszönhető, hogy az élsimítást nem kapcsoltam be, ami pedig az ATI kártyák nagy pozitívuma. A különbségek így is jól meglátszanak, a felbontás mindenhol 1024x768 volt, 32 bites színmélységgel. A 3DMark2001 SE a legelterjedtebb mostanság, de a mai gépeken már irreálisan nagy pontszámokat ad – hát igen, nem Radeon 9700-hoz készült... A táblázatból leolvashattok mindent, nem akarok semmit hozzáfűzni, tiszta verseny, tiszta eredmények.
A legfrissebb a 3DMark03 alig pár nappal a teszt előtt jelent meg. Minimum hardverigényei is mutatják, hogy ez már a mai eszközökhöz készült (1 GHz CPU, 32 MB memória a kártyán). Tartalmaz négy játéktesztet, s itt mutatkozott meg igazán cikkünk tárgyának előnye, hisz csak ezzel tudtam a teljes programot futtatni, a negyedik rész csak DX9 alatt indul el. A kapott pontok a két kisebb résztvevőnél sem mondhatóak rossznak, van olyan ismerősöm, akinek a laptopja 2 pontot produkált. Az eredményektől függetlenül nem a legmegbízhatóbb, ugyanis – többször egymás után futtatva ugyanazon beállításokkal – egyszer sem kaptam ugyanazon értéket.
A Commanche 4 benchmarkja igen erős gépet igényel (min. 512 MB RAM). Itt már meglátszott a GeF3 ereje is, hisz ebben, ha nem is sokkal, de megelőzte a 8500-at, sőt, a 9500 sem tett szert igazán nagy előnyre.
Az Unreal Tournament 2003-ba beépített teszt két részből áll. Már nagyobb különbség mutatkozott meg a kártyák közt, míg a két régebbi egy szinten volt, addig az újabb látványosan több pontot kapott.

A tesztek tisztán megmutatják, hogy azért van előrelépés a generációk közt, s ez valószínűleg jobban megmutatkozott volna, ha Pro verziót kapok. A véleményem az, hogy ha valakinek GeForce3-a, vagy Radeon 8500-a van, annak nem feltétlenül szükséges most új kártya, ráér még erre, inkább gyűjtsön még, hisz jön a Radeon 9900, valamint az NVIDIA N31 és N34, s ezek megjelenésével a régebbi modellek árai esni fognak. Másik ok, hogy mindhárom jól húzható volt. A GF3 elérte a Ti500 szintjét, a 8500-nál nem is tudjuk a felső határt, mert a PowerStrip nagyobb emelést már nem támogatott. A 9500 is jól áll e téren, mind a memóriát, mind a GPU-t 60 MHz-cel emeltem. A processzort 1600 MHz-en járatva, húzott kártyával a 3DMark03 is a jobb, 3200 körüli értéket mutatta.
A döntés a tiétek, én meg voltam elégedve az ATI termékével, bár az ára nekem magas. Jó tesztelést!

Grillo

Tesztek	GeForce 3 Ti200 128 MB	Radeon 8500LE 128 MB	Radeon 9500 128 MB
3DMark 2001 SE	6851 pont	7452 pont	9583 pont
3DMark03	911 pont	974 pont	2754 pont
Commanche 4 benchmark			
átlag fps	28.86	27.42	31.48
átlag tps	5,749,299	5,468,549	6,279,140
Unreal Tourment 2003 benchmark			
Flyby	80.19	81.47	104.83
Botmatch	47.23	45.60	52.49





XVID

A VIDEÓTÖMÖRÍTÉS ISKOLAPÉLDÁJA

Meg kell mondanom, küzdenem kellett, hogy az elméleti és gyakorlati használati ismertető is beférjen e négy oldalba. Az eredmény túlmutat a kezdeti felkérésen, tudniillik hogy mutassam be az XviD-et egy-két oldalon az olvasók számára. De remélem, ezt a szerkesztők elnézik nekem, mivel annyi átfedés van a különböző MPEG4 és MPEG2, sőt, nem MPEG alapú tömörítések között is, hogy az alábbi ismeretek univerzális hasznúak mindenki számára, aki számítógépen filmmel és videóval foglalkozik.

A cikk során a szakkifejezések jelentése mellett megtanulod a codec gyakorlati bekonfigurálását és egy igen hasznos szoftver alkalmazását is – azokkal majd te magad gyárthatsz illusztratív mintapéldákat e teknolodzsiról, amikor csak tetszik!

A DOLOG HÁTTERE...

Volt egy OpenDIVX nevű projekt, amely sikerrel ki is termelt egy „open source"(nyílt forráskódú), ingyenes, MPEG4 DIVX technológiát használó videó codec-et. A DIVX technológia körül zajló copyright és filmkalózkodás problémák felerősödésével az OpenDIVX projekt egyszer csak leállt (leállították?), és a fejlesztők (peren kívüli?) megegyezéses alapon lefagyasztották a kódot.

De a fejlesztők között akadtak nagyon elszánt fazonok is, akik nem adták fel. Ők indították el azt, amit ma XviD néven ismerünk. A teljes kódot a nulláról, teljesen saját kútfőből újraírták, nehogy bármiféle szerzői jogi támadás érhesse őket.

Ám az mégis utolérte őket, bár nem abban a formában, amit kivédeni próbáltak az előbbi módszerrel. A SIGMA DESIGNS cég ELLOPTA az XviD-ék által GPL jogvédelem alá helyezett ingyenes forrást, és nagyon de nagyon felületes kozmetikai változtatások után sajátjaként pénzért kezdte árulni azt („REALMAGIC MPEG4 video codec")! XviD-ék válaszul lezárták a fejlesztést, nyilvános felhívásban tiltakoztak, és a dolgot természetesen perre is vitték.

Igen nagy győzelem az ingyenes, GPL licenc alá tartozó, nyílt forráskódú szoftverek számára, hogy a pert a non-profit XviD nyerte meg a jelentős anyagiakkal rendelkező hardver- és szoftverfejlesztő/gyártó SIGMA DESIGNS céggel szemben. Említett cég köteles volt nyilvánosan beismerni a LOPÁS tényét, és megkövetni az igazi fejlesztőket, de az eredmény mégsem nevezhető teljesnek, mert a SIGMA D. még mindig szabadalmi joggal bír számos olyan kódrészletre, mely sorról-sorra minden változtatás nélkül az XviD forráskódból lett lenyúlva.

Ha érdekelnek a részletek, az XviD honlap nyitóoldalán találsz három idevágó linket:

http://www.xvid.org

Az XviD codec-et úgy jellemzik a fejlesztői, mint egyfajta tanulmányt, referenciapéldát az MPEG4 alapú videótömörítésre. Mi rejlik az óvatos fogalmazásmód mögött?

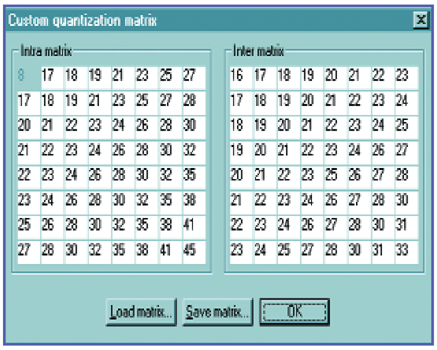
Mielőtt elkezdem az igazi fejtágítást, pörgessük át, mi szól a nagy codec-dzsungelben kifejezetten az XviD mellett és ellene...

ERŐSSÉGEI:

– A képen történő nagyon gyors elmozdulásokat is nagyon szépen és hatékonyan tömöríti; ebben az XviD a legjobb az általam ismert codec-ek között!! Ami pedig tovább emeli az értékét, hogy hamarosan megjelenik az új publikus verzió, benne az eddigi félpixeles pontosságú elmozdulás-számolás/kiegyenlítés („HalfPel") helyett már negyedpixelessel („QPel"), valamint ún. GMC metódussal, amit eddig még a Divx5 Pro-ban sem tudtak a konkurens fejlesztők teljesen korrekt módon megvalósítani. A jelek szerint mindez ráadásul 1GHz alatti gépeken is jól használható lesz!

– Gyors lejátszás; a hasonló képminőségű Divx5Pro videónál gyorsabb lejátszási sebesség, bár lassabb betömörítés. Reményteli, hogy a fejlesztők most épp az általános funkciók gyorsításán és a speciális featúrák, pl. a „post processing" funkciók erős gyorsításán dolgoznak.

– Dinamikusan fejlődő codec; talán a tavalyi év leginkább kibontakozó codec-fejlesztése. Egyre több és több, máshol csak elemeiben fellelhető okosság egybeolvasztása. Ugyanakkor vadonatúj, máshol nem látott featúrák is megjelennek benne. Vess csak egy pillantást a honlap híroldalára...



– Ingyen beszerezhető, nyílt forráskódú; tehát jól portolható a legkülönbözőbb oprendszerekre – maguk a fejlesztők olyannyira nem foglalnak állást oprendszerek mellett/ellen, hogy a hivatalos honlapról CSAKIS és kizárólag a codec portolható C nyelvű forráskódja érhető el, és oprendszerspecifikus futtatható változatok fordítását teljesen a külsősökre bízzák. Ez egybevág a projekt önmeghatározásával is – „tanulmány" ill. „referenciapélda" egy MPEG4 video codec kifejlesztésére.. Hangsúly a fejlesztésen, nem a gyak. felhasználáson.

Végfelhasználók mégis inkább előnyeit, mint hátrányát látják ennek a hozzáállásnak – ellentétben az összes regisztrálós codec-kel, itt nem az elad-hatóság, hanem kizárólag a tökéletesítés a motiváció, az, hogy tudásban minden mást lenyomjanak! :) A windows-on futtatható legújabb codec beszerzéséhez keress rá a következőkre a www.google.com keresővel:

„xvid codec for win32". De megtalálhatod a publikus és az aktuális kísérleti verziót nálam is: http://call.of.cthul.hu/~hoild/XviDw32.rar.

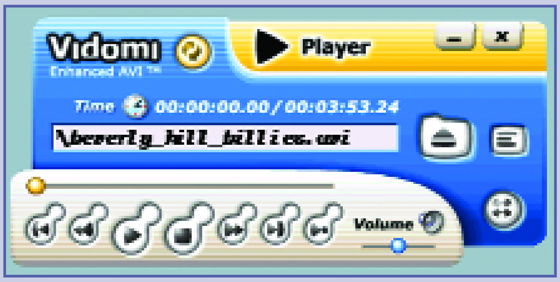
Mpeg4 Encoder features:

	ffmpeg/libavcodec	divx5	xvid
ac/dc prediction	Sup	Sup	Sup
mpeg quantizer	Sup	No	Sup
B-Vop	Sup	Sup	Sup
dynamic b frame decision	Sup	No	Sup*
4-MV	Sup	No	Sup
quarter pel MC	Sup	Bug, chroma rounding	Sup
Global MC	No	Part, 1 warp point only	Part, 1 warp point only*
interlacing	Part, only DCT	No	Part, only DCT
reduced res VOP	No	No	Sup*
slices	Sup	Sup	No
data partitioning	Sup	Sup	No
reversible vlc	No	No	No
adaptive quantization	Sup	Sup	Sup
custom quantizer matrixes	No	No	Sup
Chroma Motion Estimation	Sup	Unk	Sup
Trellis Quantization	Sup	Unk	No

Sup, supported	Bug, buggy	Part, partial	No, not supported	Unk, unknown	* not verified by me

KÍSÉRLETI P4 HYPER-THREADING ÉS MULTIPROCESSZOR TÁMOGATÁS

Stabilitási problémák miatt a publikus verzióból egyenlőre eltávolították az olyan un. többszálú tömörítést ill. lejátszást, ami pécés verzió esetén a HT-támogatással rendelkező P4-ek (2,8Ghz és nagyobb) ill. duálprocis alaplapok használóit előnyösen érintené. Tömörítés esetén a HT 10-15%, a duálos gép pedig kb. 90% extra teljesítményt hozna. Lejátszásnál a duálos gép teljesítménye valamivel elmaradna, „mindössze" 50-70% azonos órajelű egyprocis géppel szemben. Aki mégis vágyik erre a featúrára, az töltsön le egy kísérleti fejlesztői verziót a codec-ből (lásd feljebb), vagy használja a Vidomi nevű, XviD-re kihegyezett, szintén nyílt forráskódú konvertáló/lejátszó progit, amely azt állítja magáról, hogy nyújtani bírja ezt a szolgáltatást is: *www.vidomi.org*



Nekem még sajnos nem volt időm érdemben letesztelni.

– A GNU GPL (General Public Licence) jogvédelme alá helyezett szellemi termék; tehát a publikum számára ingyenes, és mindig az is marad.
– Jobb színhűség mind csekély, mind erős tömörítés mellett, mint ami Divx4 / Divx5Pro-val megvalósítható; ez talán szubjektív megítélésem, ám én kitartok mellette. Mindenesetre így tűnt akkor is, amikor 3D programmal elkészített BMP képsorozatból fűztünk össze animációt különböző codec-ekkel, és ugyanígy találtam MPEG2 forrásból való AVI konvertálásnál is.

GYENGÉI:

– Sok további featúra még csiszolásra szorul, legalábbis sebesség tekintetében, és ennek meglépését régóta ígérgetik már; meglátjuk, a cikk megjelenéséig mi lesz a fejlemény.
– Kettéágazó a fejlesztés, és emiatt inkompatibilitás is jelentkezik XviD és XviD között. Arról van szó, hogy a project fejlesztői „tudathasadásban" szenvednek. Egyrészről olyan mértékben a tökéletesség rabjai, hogy addig NEM jelentenek be stabil, közfelhasználásra alkalmas friss verziót a folyamatosan fejlesztett forráskódból, amíg az valóban eleget nem tesz e kritériumoknak. Jelenleg egy, azaz egyetlen publikus verzió létezik, a tavaly novemberi. Másrészről viszont megszállott újítók és kísérletezők, akik újabbnál újabb okosságokat passzíroznak a codec-be, és mivel sokan dolgoznak rajta, eme kísérleti, igazából csak a fejlesztőknek szánt verziók rendszeresen nyilvánosságra kerülnek futtatható állapotban a weben is.

A juzer is szembesül hát a tudathasadással – felrakja-e a friss, kétnapos kísérleti verziót, csak hogy pl. kísérleti „GMC" featúrával készíthesse el szuperszépre és szuperkicsire az új pörgős akciófilmet, még akkor is, ha azt a jövő heti codec már NEM bírja lejátszani? Talán várakozzon a következő stabil publikus verzióra, amiben a GMC már végleges, és a későbbiekben is kompatíbilis módon szerepel, még ha erre negyed évet is kell várjon? Mivel a projekt a GPL (lásd feljebb) alá tartozik, és a fizetős codec-ektől eltérően nem az újabb verziók piacradobásán múlik a fejlesztők megélhetése, ezért egyedül a saját elvárásaik teljesítése határozza meg a megjelentetési határidőt.

Ha hosszú távra akarsz archiválni videót, ám lamer divx-ek helyett élni szeretnél az XviD élvonalas minőség/teljesítmény jellemzőivel, csakis a stabil publikus verziót válaszd. Mire e cikk megjelenik, véleményem szerint már kint lesz az új, képrészlet elmozdulásokat GMC és QPel eljárással számoló, a képminőséget és egyben a tömörítést is „B-Frame" eljárással javító, és további hiperokosságokat tartalmazó stabil verzió!

Felhasználás

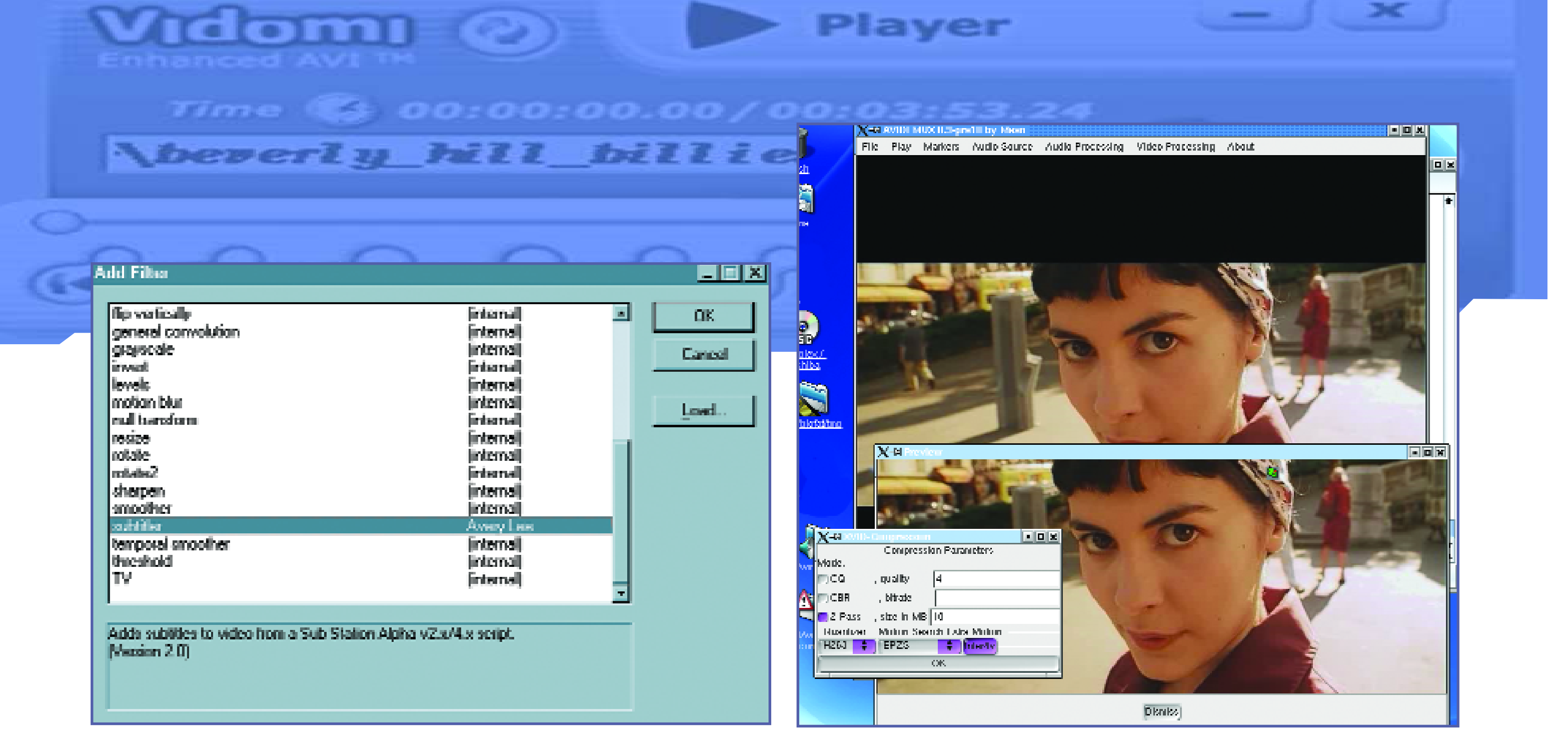
Ha egy videót XviD formátumban szerzel meg, az önmagában még nem jelent semmiféle garanciát a minőségére nézve. Az eredeti kópia minősége mellett (otthoni webkamera / DV kamera / DVD...) meghatározó az is, hogy milyen codec beállításokkal konvertálták át XviD-be. Vegyük most át mindazokat a beállításokat, melyekkel te magad leszel képes jó minőségben videót tömöríteni.

Konvertáló programnak az XviD fejlesztői egy kiváló, kompakt segédprogramot, a VirtualDub-ot ajánlják, amelyet szintén nyílt forráskódú lévén full verzióban felraktunk a CD-re is. Az alábbi címen mindig megtalálod a legfrissebb verziót:
www.virtualdub.org
Bevallom, az ő ajánlásuk nélkül is VirtualDub-ot használnék, mert az minden jó vonását megkoronázandó még gyors is. De win32 platformon a codec beállításokat („configure") bármely más kultúrált programból is ugyanezen a szabványosított felületen (VfW XviD API v2.1) keresztül lehet elérni.

Miután megnyitod a konvertálandó videót, vagy állóképsorozatot, azzal a két fekete nyíllal jelölheted ki a feldolgozandó részt belőle, melyek felett az egérmutató „Mark in"/"Mark out"-ot ír ki. Az eredő képminőség és fájlméret ellenőrzésére hasznos ily módon először rövidebb próbaszakaszt kijelölni és konvertálni, mielőtt egy több órás anyagot elindítanál.
A „Show" menüben engedélyezheted az eredeti képkocka megjelenítését a bal, a már átkonvertáltét pedig a jobb oldalon. Nézz be a „Video" és az „Audio" menübe, itt a „Direct stream copy"-val az eredeti hang- ill. képsávok valamelyikét egy az egyben változtatás nélkül továbbküldheted, ami jól

Mpeg4 Decoder features:

	ffmpeg/libavcodec	divx5	xvid	envivo v1.2.46	3ivx D4 PR2
ac/dc prediction	Sup	Sup	Sup	Sup	Sup*
mpeg quantizer	Sup	Bug, rounding?	Sup	Sup*	Sup*
B-Vop	Sup	Bug, B before I	Sup	Sup*	Sup*
4-MV	Sup	Sup	Sup	Sup*	Sup*
quarter pel MC	Sup	Bug, 1. chroma rounding 2. 4mv	Sup*	Sup*	Sup*
Global MC	Sup	Part, 1 warp point is supported	Part, 1 warp point is supported*	Sup*	Part, 1 warp point is supported*
interlacing	Sup	No	Part, only DCT*	No*	No*
reduced res VOP	No	No*	Sup*	Sup*	No*
slices	Sup	Sup	Sup*	Sup*	Sup*
data partitioning	Sup	Sup	No	Unk*	No*
reversible vlc	No	Sup	No	Unk*	No*



jön, ha utólag pl. csak a hangsáv formátumát akarod egy videónál megváltoztatni. A „Fast” és „Normal recompress” módok a codec-ek közötti nagysebességű konverziót engedik, de ekkor nem manipulálhatod a képet a VirtualDub kiváló filtereivel, és a „Fast” csak bizonyos codec-ek között műxik. A „Full processing” mód viszont teljes szabadkezet nyújt a filterek és codec-ek („compression”) állítgatásához.
A filterekkel „Full” konvertálásnál csatasorba állíthatsz egyszerre akár több olyan beépített extrafeatúrát, mint a képméret-átszámolás, képzaj csökkentés, stb. A választék tovább bővíthető több tucat VirtualDub filter plugin-nel – a neten találhatsz olyanokat is, mint pl. felirat ráírása magára a képre, stb. Ha minden jól ment, a Videó menüből a „Compression”-t választva a lista végén ott lesz az XviD codec, válaszd ki, és lépj be a codec beállításokhoz („Configure”).

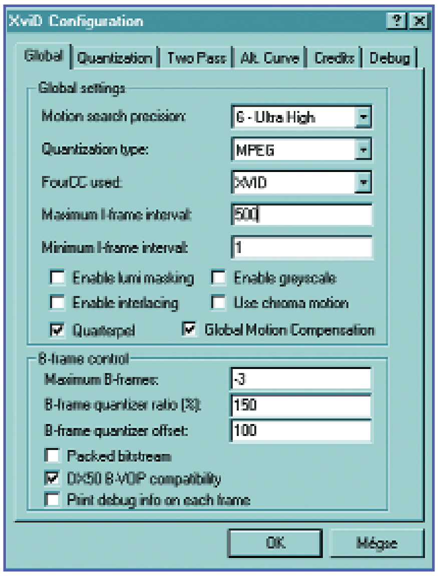
Lássuk hát a jelenlegi stabil verzió okosságait, és a más videó codec-eknél is felhasználható általános ismereteket:

Frame avagy Keyframe interval: Minden okos videótömörítés kihasználja azt, hogy a mozgóképen közvetlenül egymást követő képkockák nagy általánosságban csekély eltéréssel bírnak, így a tömörítés csupán az eltéréseket írja le, ezzel nagy tömörítési nyereséget hozva. A kulcsfázis („Keyframe”) az a képkocka, amely kiindulást nyújt, hogy egy codec abból pusztán a változások leírásával összefüggő mozgóképsort építhessen fel. Beállítható, minimum ill. maximum hány képkockánként következzen újabb letárolt teljes képkocka, tehát kulcsfázis a videóban, de ezek figyelembevételével a „vágásoknál”, tehát hirtelen agresszív képváltozásoknál a codec magától is beilleszt. Ha ez sűrű, a fájlméret megnő ugyan, a képminőség viszont következetesen feljavul, főleg intenzíven változó képsorok esetén. Az XviD élenjár jelenleg is, és jól megjósolhatóan a közeljövőben is, az olyan képelem elmozdulás-észlelő és utánaállító technikák alkalmazásában, amellyel a kulcsfázisok száma viszonylag ritkára hagyható. Az érték ne legyen azért ritkább a lejátszási sebesség („FPS”) 10-12-szeresénél, és nem érdemes 20-25-nél sűrűbbre venni sem.

Quantization: A kvantálás egyszerűen egy ügyes módszer a tömérdek olyan, tipikusan apró képrészlet automatikus megkeresésére és eltüntetésére, amelyek miatt a videó csak rossz hatékonysággal lenne tömöríthető. Az XviD-et leszámítva minden általam ismert codec 2-es, és annál nagyobb kvantálás értékekkel bír dolgozni, az XviD viszont engedélyezi az 1-es érték használatát is. Ekkor gyakorlatilag még azok az apró kis részletek is megmaradnak, melyeket az összes többi codec eltüntetne.

Quantization type: Az „MPEG” élesebb, kivehetőbb részleteket okoz, de így az esetleges hibák is észrevehetőbbek. A „.h263” pedig lágyabb, elmosottabb képet, így a kisméretű, gyengébb minőségű videók elkészítésénél lehet hasznos.

Quantization matrix: Valójában ez sem olyan félelmetes, amilyennek elsőre tűnik. Ez egy táblázat, amely feltünteti, hogy tömörítéskor az eltérő kvantálás típusok (lásd feljebb) milyen kvantálással butítják a kép nagyon összetett ill. a nagyon egyszerű részeit. Egy tipikus emberi arc nagyon egyöntetű és jól tömöríthető felület, egy szürke, sima felületű fal még inkább, ám vegyünk pl. egy rézmetszetet! Az már igen nagy sávszélességet igénylő videójel, még ha színszegény is! E táblázatban



egyszerűen megadhatod te magad is, hogy külön-külön az egyes bonyolultsági fokok a képeken belül mennyire legyenek lebutítva. A bal felső sarok az olyan nagyon-nagyon egyszerű képrészletekre vonatkozó érték, mint pl. egy sima fehér vagy szürke fal, és a táblázat balról-jobbra haladva, majd újabb sorban folytatódva, egyre fokozódó bonyolultságot kifejezve elérkezik a legnagyobb sávszélességű részletekre vonatkozó jobb alsó paraméterig.

Encoding Mode: A tömörítés legfőbb, elkülönülő módozataiból kell választani itt. A módhoz tartozó fő paraméter rögtön alatta állítható be, és látni fogod, az eltérő módok függvényében más-más típusú paramétert kell beállítani ugyanott. A „1Pass CBR” a legprimitívebb. Megadod, másodpercenként hány ezer bitre tömörítsen, de az értéknél jóval többet igénylő képet is mindig ennyire butítja majd le, sőt, a tök fekete kép szintén ennyit foglal majd el. Némi matekozással így elsőre precízen belőheted az eredő fájlméretet, de nézzük csak az okosabb módokat. A „1Pass Quality” nem a kimenőadat méretét, hanem a tömörítés mértékét szögezi le, az egyszerű képen több, az összetetten kevesebb tömörítési nyereség adódik – az eredő fájlméret csak kb. lőhető be. Engem tisztelt kollégáimmal egyetemben a „1Pass Quantizer” mód győzött meg leginkább. A hozzá tartozó paraméter értékével fordítottan arányos képminőséget és fájlméretet nyújt, ám az arány nem lineáris. Egyedülálló az általam ismert codec-ek között, hogy megadható 1-es érték is, ilyenkor még különlegesen összetett, részletdús képsorokat is a 100%-os JPEG-gel vetélkedő minőségben tömörít le. Mi legalábbis nem bírtunk szabad szemmel az extrém-összetett kísérleti képsorból a tömörítés után BMP-be visszamentett képkockák, és az eredeti BMP képkockák között különbséget felfedezni. Hozzáteszem, 800*600 felbontás és 25 FPS mellett a videó így percenként 250-300MB méretű lett. Mégis, itt olyan extrém számítógéppel generált grafikáról volt szó, amit a profi stúdiókban használt „DV” codec, mely elméletileg professzionális mozgóképtárolásra és archiválásra alkalmas („Broadcast Quality”), még percenkénti 500-600 MB (!!!) mellett sem tudott erősen látható digitális hibák nélkül letömöríteni. Nem semmi... De ez különleges, kísérleti eset volt. Ami a „1 Pass Quantizer” mód hátrányául

róható fel, az a normális videófilmek esetén kevéssé belőhető végső fájlméret. Viszont más juzerek is hozzánk hasonlóan ezt találták a legjobb képminőséget eredményező módnak – tehát ha az kell, csak ezt használd. A tipikusnak mondható, tehát nem extrém mozgóképek esetén 2-3 kvantálási értékkel azonos méretű DivX-eknél jobb minőségű videót tudsz elérni, ill. kisebb fájlmérettel ugyanolyat, de mindkét esetben megfelelően kell alkalmaznod az egyéb opciókat is.

Többlépcsős módoknál („2 Pass xxx” stb.) az első lépcsőben („- 1st pass”) komplett teszttömörítés után statisztikákat készít a progi, ehhez az „advanced settings”-ben adj meg a statisztikáknak egy fájlnevet („1st pass stats”). A következő lépcsőben („- 2nd pass Int.”) ezt hasznosítva fogja optimalizálgatni a saját teendőit, és az általad kijelölt fájlméretet a lehetséges legjobb képminőséggel próbálja meg elérni. Mivel a „- 2nd pass Ext.” használata a statisztika pontosságának némi javítására külső segédprogram("Gordian Knot") használatát igényli, itt nem marad hely kitérni arra is. Jelen megvalósításban a többlépcsős tömörítés képminősége nem bír túltenni egy jól beállított „1 Pass Quantizer” mód eredményén, csupán megközelítheti azt a megfelelő beállításokkal, az eredő fájlméret viszont precízen belőhető – ám vigyázat, az itt megadott fájlméret csak a képsávra vonatkozik!

Lumi masking: Az elméleti kutatók arra a megállapításra jutottak, hogy „beégett” (egybefüggő nagyon világos) ill. „árnyékos” (egybefüggő nagyon sötét) képrészleteken az emberi szem nem észleli, ha ott a képminőség erősebben vissza van butítva, így ezzel tömörítési nyereség érhető el. A gyakorlati felhasználók arra a megállapításra jutottak, hogy ez így nem igaz, főleg jó képminőségű videón az érintett képrészletek láthatóan rutymásabbak lesznek, és csúnyán kilógnak. Az ízlésedre bízom, bekapcsolod-e ezt az opciót, a tömörítési össznyeresége mindenesetre tipikusan nem üti meg a 10%-ot.

Motion Search Precision: Ez nem a tömörített fájlméretet csökkenti, hanem inkább az összeállításokból adódó méretet tartva a képminőséget igyekszik feljavítani. Értéke meghatározó lesz a tömörítés időtartamára nézve is, magasra állítva ugyanaz a fájlméret jobb képminőséget eredményez lassabb tömörítési idő mellett, és fordítva. Az egyik fejlesztő által írt doksi világosan elmagyarázza, hogy itt nem lineáris értékbeállításról van szó. Az 1-3 értékek mind egyformán gyenge hatásfokú, de kevés számítást igénylő képrészlet elmozdulás észlelést végeznek, közöttük csak a belső programparaméterek változnak némiképp. A 4-es érték a képen már 16*16 pixeles csoportonként („Macro Block”) számol önálló elmozdulásvektorokat félpixeles („HalfPel”) precizitással. Az 5-ös érték pedig további négyszeres bontásban képes az apró képrészletek elmozdulását lekövetni. 6-os értéknél („Ultra High”) a számolási precizitás 10%-kal nő, de hasonló arányban növekszik a számítási idő is.

A képminőség / fájlméret kompromisszum

Ha 640 pixeles vagy annál nagyobb vízszintes felbontású videót bármely okból rendkívül kis fájlméretre kell letömörítened, mégsem akarod a képminőséget teljesen hulladékká butítani, két kompromisszum közül kell választanod. Talán egyéni ízlés kérdése is, melyik a számodra elfogadható..

1./ Az alap alternatíva persze az eredeti nagy felbontású anyag durván letömörítve.
2./ Ilyenkor ne a tömörítés mértékét vedd drasztikusra, hanem számoltasd át a függőleges és vízszintes felbontást a VirtualDub beépített resize filterjével „Bicubic” (esetleg „Precise bicubic”) módban a felére vagy 67%-ára.

Esetleg megpróbálhatod csak a függőleges felbontást csökkenteni, vagy a vízszintesnél is jobban csökkenteni azt. Emellé a filter mellé állíts be „1 Pass Quantizer” módot 3-5 kvantálási értékkel.
– Míg drasztikusan tömörített nagyfelbontású képen a digitális tömörítési hibákat fogod látni, igaz, hogy azokat kiváló részletességgel, a méret „bicubic” vagy „bilinear” csökkentésével már eleve javítottál a kép tömöríthetőségén is, így a gyengébb tömörítési érték használata a csökkentett felbontású képet már nem tetézi digitális hibákkal. A digitálisan veszteséggel tömörített kép nézhetőségét nem annyira a felbontás, mint a módszer határozza meg. Egyéni ízlés kérdése, mi a számodra az elfogadhatóbb.
– Igen szerencsés eset viszont a DVD filmek átkonvertálása, ahol látni fogod, a 2. módszer szinte a képminőség romlása nélkül teszi lehetővé a fájlméret drasztikus csökkentését!

Online videó tömörítés tudásbázisok

Két link következik az MPEG4 technológiában való további elmélyedéshez.

Nemcsak XviD vagy DivX, hanem általános MPEG4 hírek és újdonságok gyűjtőhelye:
http://www.divx-digest.com

A videótömörítés mélyen technikai részleteiről itt találsz egy helyre összegyűjtve angol nyelvű leírásokat, de tessék felkészülni a tömény műszaki zsargonra:
http://www-courses.cs.uiuc.edu/~cs314/Lectures/Compress/MPEG1/talk

FourCC: Maga az egyik fejlesztő is beismeri, hogy ez jelenleg csak favágás, sufnibarkács megoldás. Itt igazából egyetlen, XviD nevű beállításnak kéne szerepelnie, sőt, az esetben nem is volna erre az opcióra szükség. No de a vonatkozó belső kód még csak kísérleti állapotban van, és ráadásul még nincs is kioptimalizálva („XVID”), ezért dög lassú. Ideiglenesen belebarkácsolták hát a DivX4-ben megtalálható vonatkozó eljárást („DIVX”), amely gyorsabb, viszont hajlamos összemosni a képet...

DirectShow filter: A lejátszásra vonatkozó csúszkás fényerő beállítás, és utómunkálat („post-processing”) módszerek. Lassú gépeken a módszerek közül a fejlesztők csak a fényerőre vonatkozóak („deblock Y” ill. „deringing Y”) használatát merik ajánlani. Gyakori hiba rosszul tömörített videóknál a darás kép – a fényerőre („Y”) ill. színtelítettségre („C”) vonatkozó „deringing” opciók kifejezetten ennek a csökkentését szolgálják, de egyenlőre a hozzájuk tartozó programrészek nincsenek kioptimalizálva, így nagyon lassúak.

Egy megjegyzés – bár a codec sommázása („About”) ezt nem említi, az XviD csak kettővel osztható felbontású videót fogad el.

Közvetve-közvetlenül ide tartozik még egy tipp, amivel zsugoríthatsz a fájlméreten, de ehhez nem a képet kell tovább manipulálnod.
– Ha egy videó hangsávja WAV vagy ADPCM (veszteségesen tömörített WAV) formátumú, netalán 48KHz-es, esetleg egyszerre mind a kettő, élből számoltasd át MP3-ba, ehhez javaslom a LAME codec-et 44100Hz és 96Kbps vagy 128Kbps beállítással. Hallasz különbséget? Mennyivel is lett a fájl rövidebb? Sokszor pont ennyi kell, hogy az eltervezett méretbe beleférj.

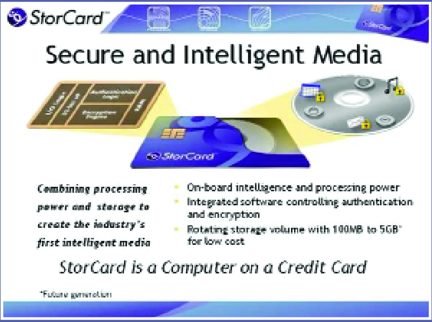
Most pedig fogj egy dupla cédét elfoglaló, jó képminőségű filmet, a fenti ismeretek szerint állítsd be a videó ill. audió codec-eket, szükség szerint további filterekkel, majd pedig „Save as AVI” és készíts hasonló minőségű egycédés változatot belőle. \:]>

Hoild\ENC

HOMOK A GÉPEZETBEN

Amikor az emberfia számítástechnikai, azon belül is hardveres weboldalakat böngész, néha úgy érzi, valami nagyon erős fantáziájú technokrata sci-fi rajongó oldalára tévedt – aztán meglátja a nagyon is közeli megjelenési dátumokat, és erőteljesen zsongani kezd a feje. Itt van például mindjárt egy január közepén megjelent hír főszereplője, a StorCard.

Vinyó a pénztárcában. A StorCard első ránézésre egy közönséges hitelkártya, még mágnescsík is van rajta. Ám odabent egy mágneslemez pörög ezerrel! Nem vicc: a kis plasztikdarab „mélye” – ha lehet itt egyáltalán mélységről beszélni – mechanikus szerkezetet rejt, egy igazi winchester tehát, melynek tárolókapacitása 100 MB-tól 5 GB-ig terjed. Igen, egy DVD-lemez tartalma a bankkártyádon... őrület! A jószág már az idei év második felében kapható lesz, darabja 15$ körüli áron, a hozzá tartozó, PC-re USB-vel csatlakoztatható olvasó, a StorReader pedig 100$ magasságában lesz elérhető. A szerkezet része egyébként egy processzor is, mely a belegyömöszölt szoftvernek hála valósidőben titkosítja az adatokat, és a gyártó StorCard alelnöke, Bill Heil szerint nem okoz gondot neki, ha a hitelkártyákhoz hasonlóan „hajtogatja” őt gazdája.



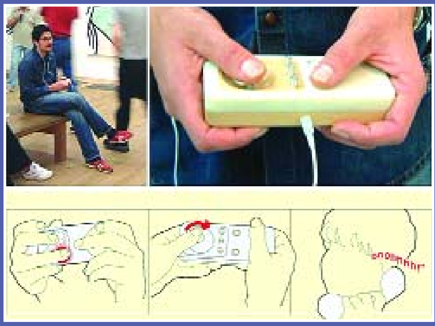
Vinyó a DNS-ben. Ám nem ez az egyetlen hír, amely az adattárolással kapcsolatban befutott az év elején. A mágneses tárolásnak nagy hátránya a sérülékenység. Ennek nemzetbiztonsági okai kézenfekvőek – egy nagy erejű elektromágneses impulzus, mint amilyen a nukleáris robbanáskor is bekövetkezik, pótolhatatlan információk elvesztéséhez vezethet. A washingtoni PNL (Pacific Northwest National Laboratory) kutatói, élükön Pak Chung Wong professzorral, igen jelentős áttörésről számoltak be január végén. Kitaláltak egy kódrendszert, amelyet egy DNS molekula négy bázispárjával le lehetett írni, majd erre a kódra lefordították

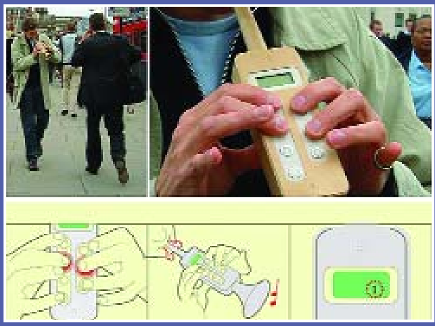
a jól ismert „It's a Small World” című dal szövegét. Ezt követően mesterséges DNS-láncokat hoztak létre, melyek a szöveg egyes részleteit tartalmazták. A szakaszok elejére és végére olyan védőkódokat építettek be, melyek megakadályozzák, hogy a felügyelő enzimek behatolónak nézzék és megsemmisítsék azokat. A kód egyenként 150 bázispárból álló szakaszait E. coli és Deinococcus radiodurans baktériumokba ültették be. Ezek a bacik elviselik a magas hőmérsékletet, a szárazságot, az UV-sugárzást – sőt, az emberi szervezet számára halálos ionizáló sugárzás ezerszeresét is, ráadásul utóbbi sérülés esetén még képes DNS-szerkezete spontán hibajavítására is, visszaállítva az eredeti állapotot. A kutatók hagyták élni a baktériumokat, majd 100 generáció után megvizsgálták őket, és hiánytalanul visszanyerték belőlük az információkat, azaz a fent említett slágert. Mivel egyetlen milliliter folyadékban akár egymilliárd baktérium is lehet, az új módszer hihetetlenül hatékony adattárolás jövőjét vázolja fel.

Kiégett a lámpa? Nyomtass egy újat! Maradjunk továbbra is az „elképesztő, de igaz” kategóriánál. Tavaly decemberben egy nizzai szakmai találkozón a Berkeleyben található UCLA (Kaliforniai Egyetem) tudósai egy izgalmas kutatás eredményeiről számoltak be. Kikísérleteztek ugyanis egy módszert, mellyel működő elektronikai eszközöket lehet előállítani hagyományos tintasugaras nyomtatóval. A nyomtató patronjában tinta helyett polimer található, melyet rétegekben hordanak fel az alapra. Tranzisztorok, ellenállások, induktív tekercsek mind előállíthatók és összekapcsolhatók ily módon egyetlen szerkezetté. Transzparens polimert és műanyag LED-et használva például „izzólámpát” készíthetnek, de lehetséges például TV-távirányítót is előállítani, a műanyag burkolatot, a gombokat, a polimer alapú infravörös adót és a megfelelő elektronikát kinyomtatva. Elektroaktív polimerekkel olyan termékeket lehet készíteni, melyek nyomásra feszültséget indukálnak, vagy melyeket feszültség alá helyezve bizonyos irányban elmozdulnak, így

például robotok számára nyomtatható mesterséges izomzat is. Ezt a módszert flexonics néven emlegetik szülőatyjai.

Társadalmi körkép. A fenti módszerrel egyébként akár olcsó mobiltelefonokat is elő lehet majd állítani. Napjaink sokak számára nélkülözhetetlen kommunikációs eszközét nem véletlenül emlegetik sokan angol nyelvterületen „monkeybox”, vagy idehaza a bájos bunkofon néven – sajnos a hozzá kapcsolódó viselkedéskultúra még

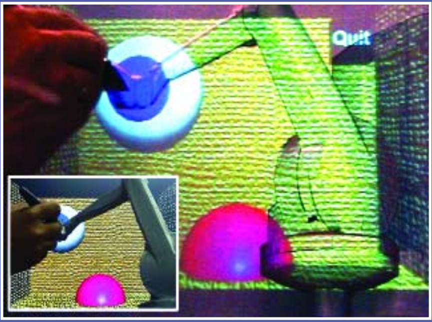


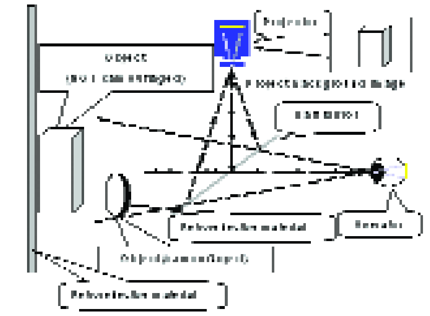


nem teljesen fejlődött ki. A világ egyik elismert designer cége, az Ideo (nevükhöz fűződik a Palm V, az eredeti Microsoft egér vagy a TiVo) bemutatott pár mobiltelefon prototípust. A SoMo1 (SoMo = Social Mobile) például a beszélgető felek hangerejétől

függően kis elektromos impulzust bocsát ki – üvöltöző gazdáját kisebb elektrosokkal büntetve. A SoMo2 a kultúráltabbak eszköze lehet, akik nem akarják beszélgetésükkel zavarni környezetüket. Egy kis botkormánnyal és szaxofonbillentyűkhöz hasonlatos nyomógombokkal egy beszédszintetizátort lehet üzemeltetni, mely előállítja a „Hmm? Yeah. Cool. Ok.” és hasonló válaszainkat. A SoMo3 leginkább egy kis klarinéthoz hasonlít, a tárcsázást a gombok mellett a szerkezetbe való belefújás segíti, a zenei hangok felelnek meg a számoknak. Ajánlható feltűnési viszketegségben szenvedőknek, és megajándékozhatjuk vele kényszertelefonáló ismerőseinket, akik talán visszavesznek rossz szokásukból ennek hatására. A SoMo4 ezzel szemben az úriemberek telefonja: kiválasztod a hívószámot, majd kopogtatsz a mobil hátoldalán. Ezt a szerkezet kódolja, SMS-ben továbbküldi, és a túloldal hasonló készüléke dekódolja azt. A fogadó fél épp úgy, mint a való életben, a kopogás erősségéből eldöntheti, mennyire sürgős a dolog. A SoMo5 viszont fegyelmeztető eszköz, mely egy közeli telefonáló készülékén kellemetlen hangokat idéz elő, névtelenül figyelmeztetve őt, hogy túl hangosan beszél. Mielőtt bárki kétségbe esne, a cég nem tervezi a készülékek piacra dobását, inkább provokatív céllal készítette őket. Ezzel egyébként díjat is nyertek Japánban, érdekes módon abban az országban, ahol nemcsak a mobiltelefonokat, de a társadalmi etikettet is igen komolyan veszik. Azt hiszem, idehaza is elkelne belőlük egy országjáró bemutató…

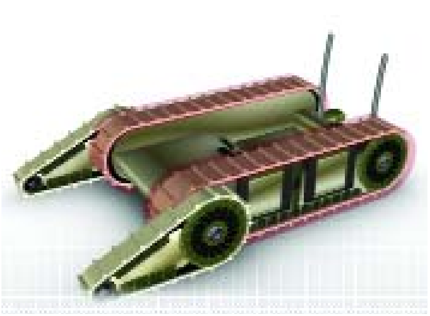
A láthatatlan japó zakó. Akik látták a legújabb James Bond mozit, bizonyára mosolyogtak a láthatatlanná váló Aston Martin Vanquish modellen. Ne tegyék… A Tokiói Egyetem mérnökei Szuszumu Taki professzor vezetésével ugyanis kifejlesztettek egy láthatatlanná tévő kabátot. A trükk (amit a filmben is alkalmaztak) rendkívül egyszerű: ha elhelyezünk egy tárgyat valahol, és a felületére rávetítjük az általa kitakart képet, a tárgy „eltűnik”. Természetesen az álcázás csak akkor működik tökéletesen, ha a kép torzítás nélkül jelenik meg, ami azért még nem tökéletes, hiszen például a kabát gyűrődései még leleplezik viselőjét, így most „csak” átlátszóvá tesz az öltözék. Az alábbi címek-





ről letölthető három, meglehetősen döbbenetes videó a jelenlegi eredményekről:
www.star.t.u-tokyo.ac.jp/projects/MEDIA/xv/images/mirror.mpg,
www.star.t.u-tokyo.ac.jp/projects/MEDIA/xv/images/oc-s.mpg,
www.star.t.u-tokyo.ac.jp/projects/MEDIA/xv/images/oc-okugai3.mpg! A technikának nyilván nagy jövője van – például a haditechnikában. Amíg azonban termék válik belőle, a kutatók más eszközökkel sietnek a hadsereg segítségére.

Robotháború. Lassan állandó szereplőjévé válnak sorozatunknak a robotok. Most egy szomorúan aktuális téma, az egyre forróbb iraki helyzet miatt kerülnek ismét elő. Talán kevesen tudják, hogy az afganisztáni csatamezőn robotok segítették az amerikai katonákat. Az iRobot cég PackBot nevű, 18 kilós „gyermeke” a katonák előtt járva levegőmintákat elemezve vizsgálta, nincs-e mérgező anyag a levegőben, fedezékül füstködöt terített, és természetesen hagyományos felderítő



feladatokat hajtott végre. A PackBot képes lépcsőn járni, 3 méterrel a víz felszíne alattvagy 400-szoros gravitációban dolgozni. Az adatokat rádiós úton továbbítja a katonák ruházatába integrált számítógépbe. Egy másik cég, a MIT-hez tartozó Draper Labs most egy olyan hadirobot kifejlesztésén munkálkodik, mely mindössze 2 kiló súlyú, pár száz dolláros eszköz, és a PackBot-hoz hasonlóan széleskörűen alkalmazható. A szakemberek elmondták, hogy az eszköz hamarosan készen áll a bevetésre, és már dolgoznak az újabb generációs szoftveren, melynek segítségével képes lesz társaival is kommunikálni, összehangolt akciókat tervezni és végrehajtani. Félelmetesen hangzik? Igen…

Játssz helyettem! Oldjuk kissé ezt a félelmetes jövőképet egy jópofa hírrel a mesterséges intelligencia világából. Egy Colin P. Fahey nevű igen kreatív fiatalember saját weboldalán bemutatta, hogyan készített el egy Tetrist játszó számítógépet. A rendszer része egy Win98-as munkaállomás, melyen a játék fut, egy webkamera, egy nyolc relés vezérlőpad, és egy másik PC, melyen Win2000 alatt fut a szerző által írt program. A képernyő előtt „ülő” kamera közvetíti a képet, a program kiértékeli azt, meghozza a döntést, és elküldi azt a vezérlőtáblának, mely „lenyomja” a megfelelő irányító billentyűt. Rendkívül jópofa dolog, amint két számítógép egymással játszik – szemem előtt

máris ott lebeg a kép, ahogy megkapom a szerkiből a legfrissebb stuffot, ráuszítom a gépemet, és az ágyamból kényelmesen szemlélem a játékot…
A teljes anyag egyébként megtalálható a www.colinfahey.com/2003jan_tetris/2003jan_tetris.htm címen!

Hű, de kínos… És végezetül egy valóban könnyű téma. Az idei év első nagy buktájának is mondhatnánk egy tisztes norvég honatya, a konzervatív Trond Helleland esetét. A törvényhozás épp két, az ország számára igen jelentős kérdést vitatott meg – a norvég hadsereg Afganisztáni szerepvállalását és USA kontra Irak kérdéskört. Helleland képviselő, aki egyébként az igazságügyi bizottság elnöke is, elővette kedvenc Palm PDA-ját, hogy megnézze aznapi programját, de, mint később elmondta, nem tudta megállni, hogy ne játsszon egy menetet a Metalion nevű játékkal, melyben lézerágyúval kell lőni az ellent. Szegény honatya azonban nem vette figyelembe, hogy az ülést élő adásban közvetíti a norvég televízió. Az egyik élelmes operatőr rátalált, és rázoomolt a témára, a rendező beadta – a képviselő hét perces önfeledt játékát egyenes adásban láthatták az ország minden részén. Azt hiszem, erre szokták mondani: überciki…

]{redenc

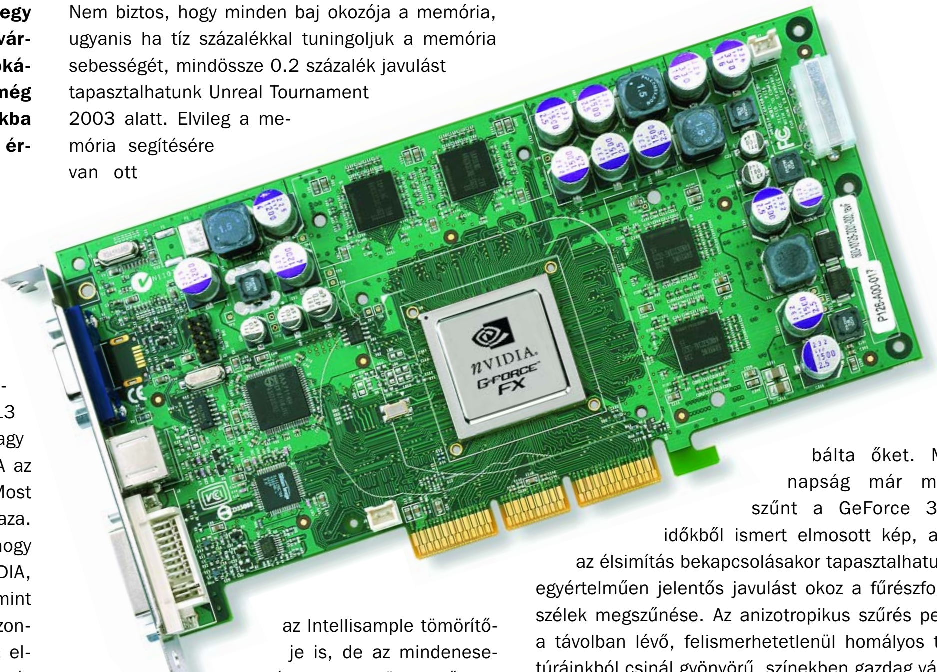
AZ ELSŐ GEFORCE FX EREDMÉNYEK
– AVAGY MI LESZ VELED, NVIDIA? –

Decemberi számunkban már olvashattatok egy kis technikai jellegű bemutatót az NVIDIA várva várt DirectX 9.0 támogatású grafikus lapkájáról, a GeForce FX-ről. Bár a cikk írásakor még mindig hetek vannak hátra a termék boltokba kerüléséig, legalább azt megtudtuk, hogy érdemes-e rá gyűjteni.

ATI VAGY NVIDIA?

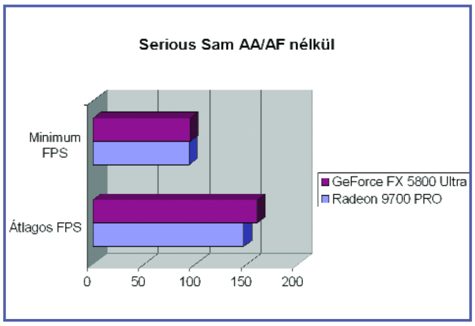
Ahogy arról korábban már szó esett, a gyártók nagyon komoly problémával találták szemben magukat a DirectX 9 támogatású lapkák tervezésekor: el kellett dönteniük, hogy vállalják a fejlettebb, magasabb órajelet lehetővé tevő, ámde lényegesen kockázatosabb 0.13 mikronos gyártástechnológia alkalmazását, vagy pedig maradnak a jó öreg 0.15-nél. Az NVIDIA az előbbit, az ATi pedig az utóbbit választotta. Most végre tényleg eldőlt, hogy melyiküknek lett igaza. Decemberben még csak azt tudtuk mondani, hogy rövidtávon mindenképpen rosszul járt az NVIDIA, hiszen a TSMC gyártási problémái miatt több mint fél évet csúszik a GeForce FX megjelenése. Azonban cserébe azt remélhettük, hogy az egészen elképesztő, 500 MHz-es működési frekvencia kárpótolja majd a vásárlókat teljesítményével. Sajnos a tesztek nem ezt mutatják: hiába az eddig sosem látott teljesítményű (és hangerejű) FX Flow hűtés, az 500 MHz-es órajel és az 1 GHz-es DDR-II-höz hasonló memória a tesztek többségében nem képes legyőzni az ATi lassan fél éves zászlóshajóját, a Radeon 9700 PRO-t.

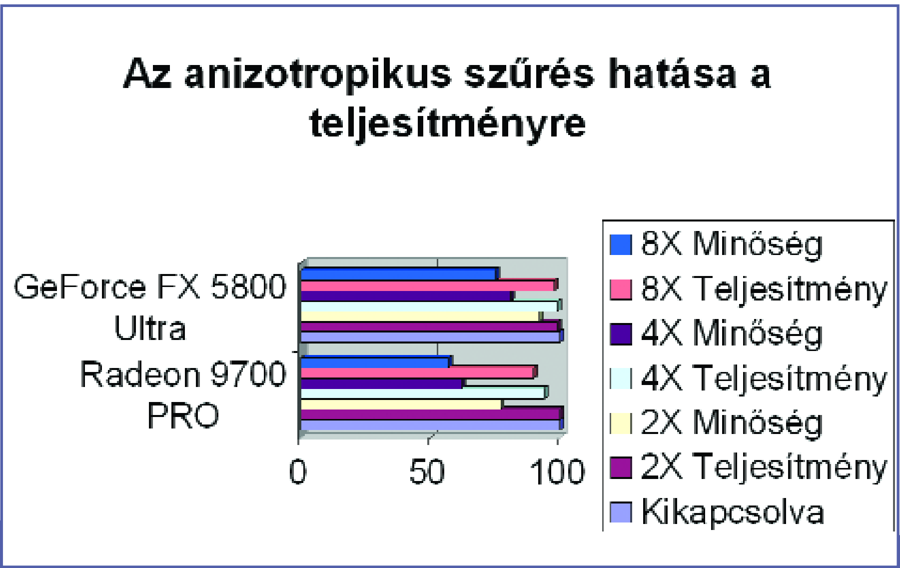
A dolog azért ennél lényegesen bonyolultabb, haladjunk lépésről lépésre. Ha valaki vásárol egy GeForce FX-et, és nekiáll méricskélni, elsőre lehet, hogy megdöbbentően gyorsnak találja a Radeon 9700 PRO-hoz képest. Ennek oka nagyon egyszerű: az 500 MHz-nek köszönhetően a kártya – például a 3D Mark 2001 videokártya tesztjeiben – lényegesen jobban teljesít, mint vetélytársa, ezzel szemben játékokban, például az Unreal Tournament 2003-ban erősen lemarad. A felbontás növelésével a különbség egyre szembetűnőbb: hiába az NVIDIA zseniális Intellisample-je, a renderelő csővezeték és a memóriavezérlő között elhelyezkedő tömörítő motor, valamint az 1 GHz-es DDR-II SDRAM kombinációja, a 128 bites memóriavezérlővel elért 16 GB/s-os fizikai sávszélesség komoly hátrányba kerül az ATi 256 bites megoldása által nyújtott másodpercenként 19.6 gigabájt adatforgalommal szemben.

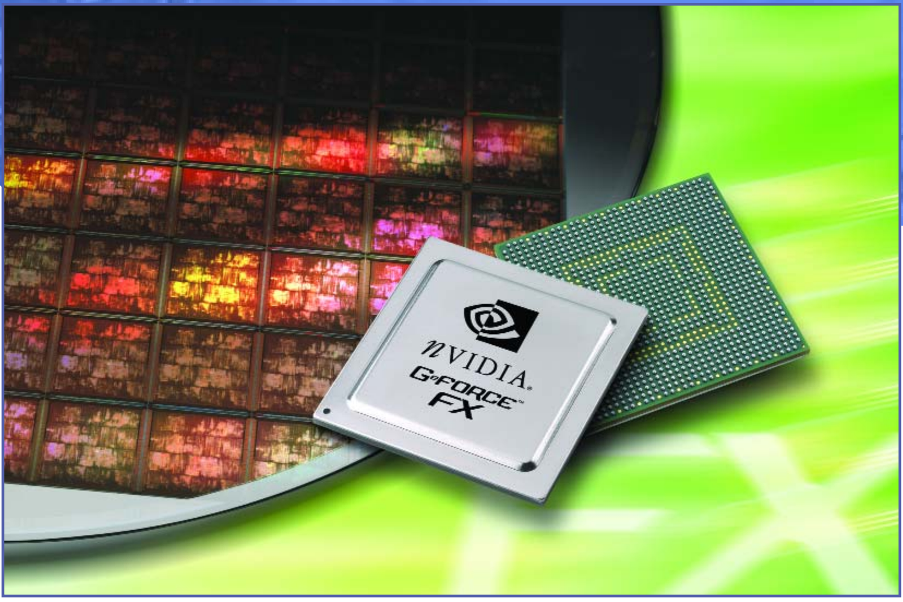


Nem biztos, hogy minden baj okozója a memória, ugyanis ha tíz százalékkal tuningoljuk a memória sebességét, mindössze 0.2 százalék javulást tapasztalhatunk Unreal Tournament 2003 alatt. Elvileg a memória segítésére van ott az Intellisample tömörítője is, de az mindenesetre tény, hogy a következőkben csak egyre rosszabb eredményeket láthatunk.

Az utóbbi időkben megjelent nagyon gyors kártyák, és a cégek marketingje szépen lassan rávezette az embereket arra, hogy ne csak a teljesítményt, hanem a minőséget is figyeljék. Az ATi kártyái híresek a nagyon jó „általános képminőségükről”, színvilágukról, de most nem erről kívánunk beszélni, mert ez nem „mérhető”, ráadásul elég szubjektív, hogy kinek melyik tetszik jobban. Az azonban sokkal egyértelműbb, hogy az élsimítás és az anizotropikus szűrés áldásos hatását mindenki szeretné kihasználni, aki egyszer kipróbálta őket. Manapság már megszűnt a GeForce 3-as időkből ismert elmosott kép, amit az élsimítás bekapcsolásakor tapasztalhatunk, egyértelműen jelentős javulást okoz a fűrészfogas szélek megszűnése. Az anizotropikus szűrés pedig a távolban lévő, felismerhetetlenül homályos textúráinkból csinál gyönyörű, színekben gazdag változatot.







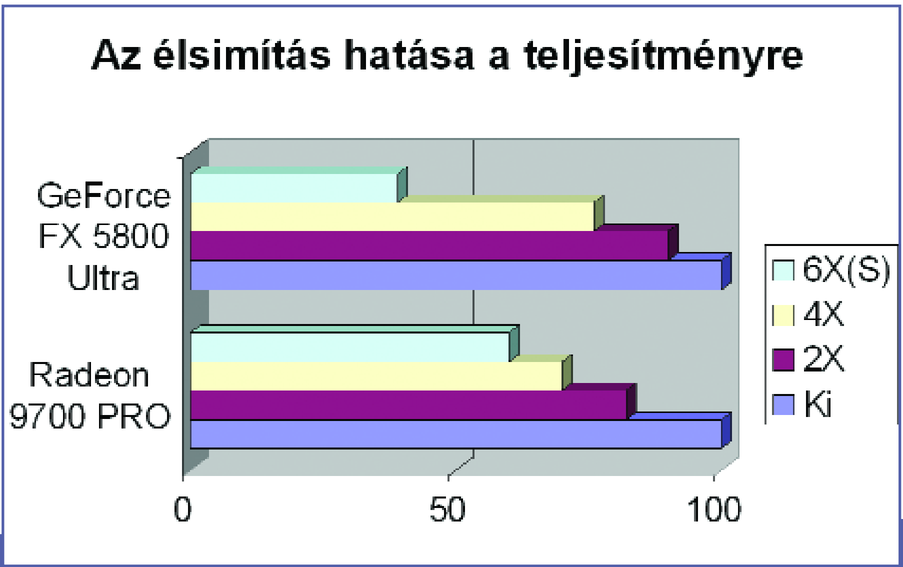
Rövid tesztelgetés után igen érdekes eredményre juthatunk: míg az NVIDIA kiegyensúlyozott és agresszív módja között látványos minőségbeli különbség van, az ATi két eljárásának eredményét szinte meg sem lehet különböztetni egymástól. Szerencsére mindkettő az NVIDIA szebbik, agresszív beállításához hasonlítható minőséget nyújt. Mivel a 16X és 8X mód között nincs nagy különbség, ezért a következő összehasonlítások 8X-os módban készültek. Érdemes megnézni a két gyártó különböző szűrésmódjainak hatását a teljesítményre. A jobb összemérhetőség kedvéért a további tesztekben mindkét kártya esetén teljesítményorientált módban futottak a szűrések, de ne felejtsük el, hogy az ATi ilyen beállításokkal lényegesen szebb képet ad, mint az NVIDIA.

Az anizotropikus szűrés minősége

Tehát aki 150-200 ezer forintot szán grafikus kártyájára, az feltehetően maximális vizuális élményt vár cserébe, így használni kívánja az előbb említett két szolgáltatást. Kezdjük az anizotropikus szűréssel: az ATi 4x2-féle beállítást kínál: 2X, 4X, 8X, 16X és ezeken belül választhatunk, hogy a minőséget vagy a teljesítményt helyezzük előtérbe. Az NVIDIA kártyája esetén 2X, 4X és 8X áll rendelkezésre, ezeken belül pedig szintén két fokozat: a teljesítményt fontosabbnak tartó „balanced" és a minőségorientált „agressive".

Az élsimítás minősége

Az élsimítás terén már sokkal komolyabb a probléma az NVIDIA megoldásával: a 2X-es és Quincunx mód szinte semmit sem csinál, és még 4X-es módban is érezhető az ATi minőségének előnye.



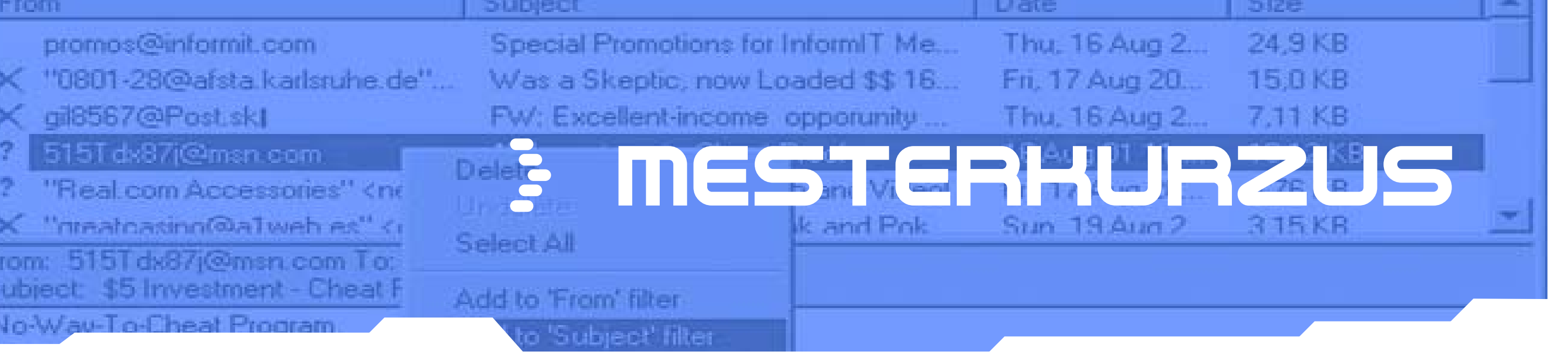
Teljesítménykülönbség élsimítás és anizotropikus szűrés használatával

Tehát, mint említettük, a Radeon 9700 PRO és GeForce FX kártyák tulajdonosai számára mindenképpen ajánlott legalább 8X-os anizotropikus szűrés és 4X-es élsimítás használata, mert a minőségbeli különbség óriási, a teljesítményveszteség pedig elviselhető. Így nézve a GeForce FX egyértelműen sokkal rosszabb, mint a Radeon 9700 PRO, érdemes tanulmányozni a grafikonokat. Akár Unreal Tournament 2003, akár Serious Sam 2 a tesztprogram, a GeForce FX már 1024x768-ban jelentősen, több mint 20 százalékkal lemarad, magasabb felbontásokban pedig csak tovább romlik a helyzet. Egyetlen apró érdekességgel találkozhatunk csak: a Codecult Codecreatures tesztprogramjában 25 százalékos előnnyel nyer a GeForce FX 5800 Ultra, bár mivel kétszereplős a teszt, elképzelhető, hogy inkább az ATi marad le valamilyen meghajtóprogram-hiba folytán, mindenesetre érdekes.

Összefoglalás

Megérkezett tehát az NVIDIA válasza az ATi augusztusi hatalomátvételére, azonban a várt trónfosztás elmaradt. Természetesen az NVIDIA rajongói reménykedhetnek, hogy a történelem ismétli önmagát, és az első ATi Radeon, valamint a Radeon 8500 kiadásakor történtek újra bekövetkeznek, bár azért azóta történt egy s más a piacon. Akkoriban ugyanis az NVIDIA az aktuálisan leggyorsabb grafikus kártyájához (GeForce 2 GTS, illetve GeForce 3 Ti 500) kiadott egy új meghajtóprogramot, ami általánosságban 10-20 százalékos teljesítménynövekedést okozott. Most azonban ez is kevés lenne a teljes győzelemhez, ráadásul az ATi Radeon 9700 PRO magasabb órajelen futó változata, az R350 kódnevű grafikus lapka áprilisban piacra kerül, és akkor végképp nem lesz keresnivalója az NV30-nak. A legújabb hírek szerint egyébként az ATi a GeForce FX gyenge teljesítményét látva úgy döntött, hogy mégsem erőlteti a drága DDR-II SDRAM-ot az R350 mellé, hanem helyette maradnak a jól bevált, olcsó DDR-I-nél, abból is valószínűleg 375 (750) MHz-es változatot alkalmaznak. El is érkeztünk egy újabb fontos problémához: az előzetes információk szerint az R350 ára „mindösszesen" 400 euró lesz, ezzel szemben egy márkásabb GeForce FX 5800 Ultráért akár 650 eurót is elkérhetnek.
Temetni semmiképpen sem szabad még az NVIDIAt, a cég neve sokat el fog adni ebből az amúgy eléggé életképtelennek tűnő megoldásból is, tehát még legalább egy csatát (NV40 kontra R400) megérnek mindenképpen, addig pedig még sok minden történhet.

Yvorl
www.hardwareoc.hu



MESTERKURZUS

Gondolom, mindenkinek voltak már olyan igényei, melyeket operációs rendszere nem tudott részben, vagy akár teljes egészében megvalósítani, ezekre jelenthet pár gondosan kiválasztott segédprogram megoldást. Akár munkáról, akár szórakozásról legyen szó, javasolt ilyen 3rd party szoftvereket használni, mert programozóik leleményessége határtalan, valószínűleg már más is gondolt arra, amire mi, és ha az illetőnek módjában állt megvalósítani ötleteit és meg is tette, akkor hasznosítsuk mi is. Ebben a fejezetben főként az internetes letöltéssel kapcsolatban próbáltunk összeállítani egy sokat segítő programcsokrot, használatához sok sikert kívánunk!

URL MANAGER 2003 V2.61.43

Bizonyára nem én vagyok az egyetlen, akinek néha gondot okoz a böngészőben a kedvenc linkjeim közti keresés, tájékozódás. Erre a problémára fejlesztette ki Vince Sorensen az URL Manager 2003-at. A program egyszerű (és valljuk be, kissé fapados) kezelőfelülete révén könnyedén építhetjük fel személyes linkadatbázisunkat. Természetesen nem csak az URL-eket tudjuk benne eltárolni, hanem egyéb leírásokat, kommenteket, értékelést, kulcsszavakat is fűzhetünk a bejegyzéseinkhez, ezáltal is megkönnyítve később a dolgunkat. Lehetőségünk van a teljes listát valamilyen szempont szerint sorba rendezni, illetve nagyobb adatbázis esetén akár bonyolultabb lekérdezéseket is alkalmazni. További hasznos funkciói még a szoftvernek, hogy képes az éppen megnyitott böngésző ablakokból kiolvasni az URL-t új bejegyzés készítésekor, sőt, akár ellenőrizni is tudja linkjeinket többféle szempont alapján. Természetesen fejlett keresőmotorral is rendelkezik.

Weblap: http://www.authordirectshareware.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

ALARMWORKS V1.0.3.90

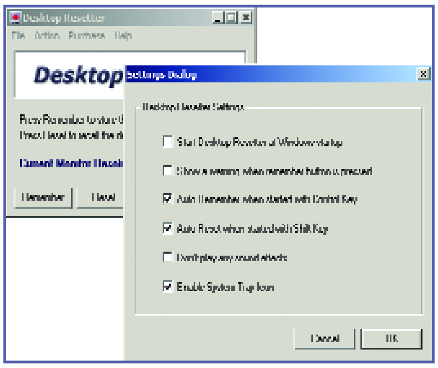
Amilyen egyszerű, olyan hasznos a WAK Productions gondozásában megjelent AlarmWork. Legyen szó bármilyen esemény észben tartásáról, a programmal könnyedén beállíthatjuk rá a figyelmeztetést – alapértelmezett, vagy általunk beállított egyedi hangjelzéssel együtt. Különösebb extra funkciókkal nem, viszont ébresztőóra feelinggel erősen rendelkezik.

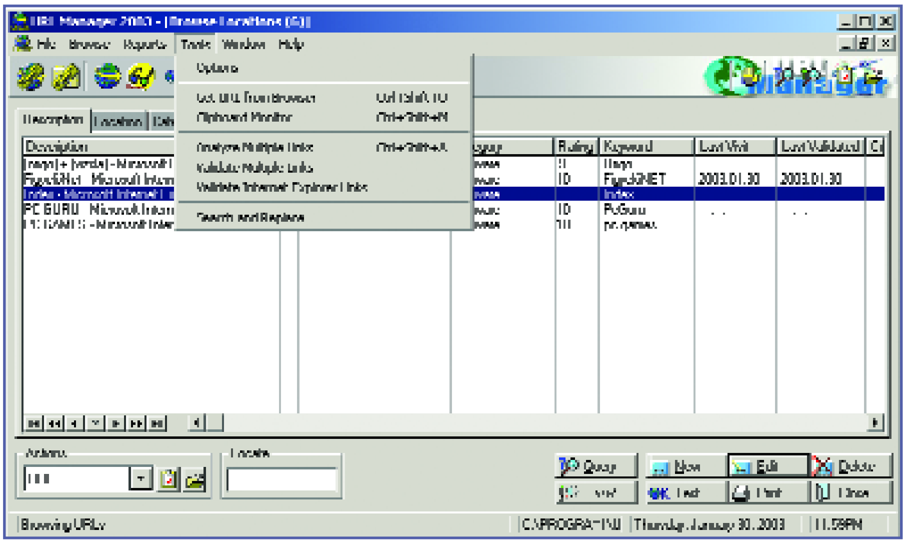
Weblap: http://www.wakproductions.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

DESKTOP RESETTER

Akik szeretik telepakolni mindenféle felesleges dologgal a jó öreg Windows asztalát, azoknak jól jöhet ez az apró kis segédprogram. Lehetőségünk van ugyanis megjegyeztetni (de szép szó) vele a desktop ikonjainak elhelyezkedését, ezáltal ha valamilyen okból kifolyólag összekuszálódnának, akkor egy kattintással visszaállíthatjuk a jól megszokott régi állapotot.

Weblap: http://www.nouturn.com/resetter/
Licenc: Shareware
Korlátozás: Funkciós

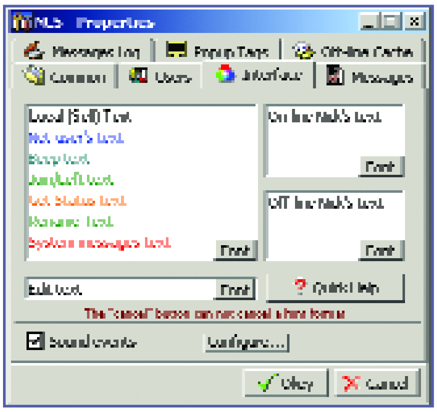




NETWORK COMMUNICATION SYSTEM V.2.0

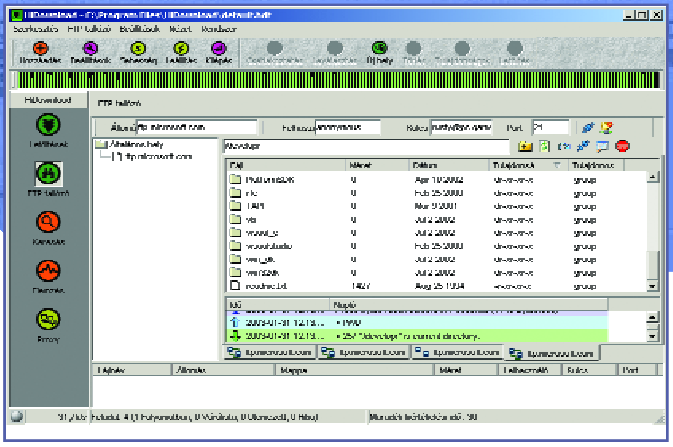
Az NCS tulajdonképpen egy felhasználóbarát, helyi hálózatra kifejlesztett kommunikációs (szöveges alapú) szoftver. Ebből következik, hogy használata nem igényel Internet-kapcsolatot vagy dedikált szervert. Mindenképp a program mellett szól az egyszerű, áttekinthető és viszonylag jól konfigurálható kezelőfelület, viszont hatalmas feketepont, hogy az ékezetes karaktereket nem támogatja. Akik ezt az áldozatot el tudják fogadni, azoknak remek segítőtárs lehet.

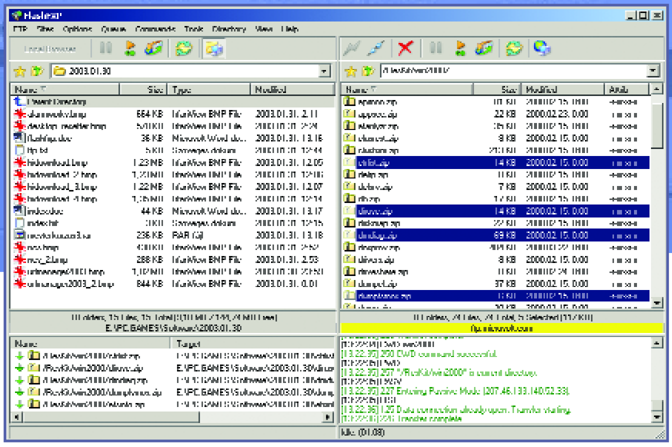
Weblap: http://www.softros.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit



HIDOWNLOAD 1.17

Tavaly júniusban jelent meg eme remek program 1.11-es, első verziója, majd rövid (durván fél éves) menetelés után immáron az 1.17-es verziót tarthatjuk kezünkben – illetve a vinyónkon. Időközben persze rengeteg új funkciót, hibajavítást építettek bele a fejlesztők. A HiDownload egy – Herczeg Tamás jóvoltából magyarul is tudó – teljes értékű letöltésvezérlő program. Akik esetleg még csak most barátkoznának az informatika világával, azoknak sem kell megijedni tőle, hiszen telepítés után gyakorlatilag mindent optimálisra beállít, sőt, már az első indításnál felismeri, hogy most ékes anyanyelvünkön lenne jó „megszólalnia". A már szinte minden letöltésvezérlőnél alapszolgáltatásnak számító funkció, aminek révén beépül a böngészőnkbe, és átveszi annak a beépített letöltéskezelő moduljának szerepét, itt is jelen van. A szoftver támogatja az FTP/HTTP/MMS protokollokat, illetve a több szálon való letöltést. Abszolút áttekinthető, észszerűen elrendezett kezelőfelülettel rendelkezik, semmilyen fölösleges extra funkció nem található benne. A tapasztaltabb felhasználókat pedig egy igényesre szabott Beállítások panellel is meglepi, ahol minden fontosabb funkciót részletesen megbabrálhatunk. Aki nem használ még semmilyen letöltésvezérlőt, illetve nem kötelezte el





még magát egyik mellett sem, és szeretne valami újat kipróbálni, annak feltétlenül ajánlom.
Weblap: http://www.hidownload.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Az előző számban futólag bemutattunk egy közepes szintű ftp szerver programot. Ezt a témát folytatva ebben a számban minden ftp kliens programok királyát, a FlashFXP-t ismertetjük részletesen.

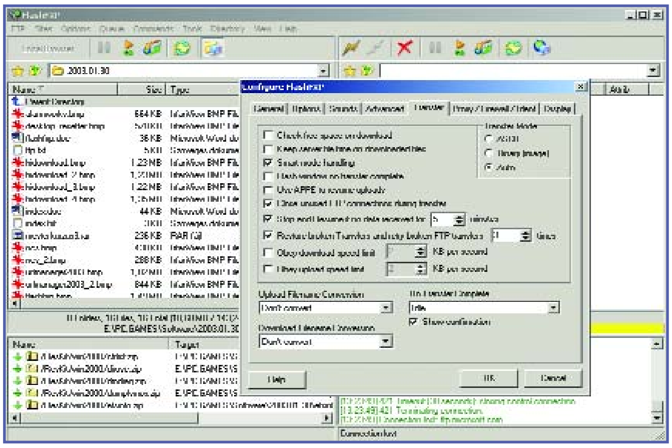
FTP

Először is, mi az az FTP?
Az FTP egy hálózati protokoll, ebbe felesleges részletesen belemenni, elég annyit tudni, hogy nagyméretű file-ok, adatok átvitelére fejlesztették ki eredetileg. Bár a korszerű download managerek (FlashGet, GetRight stb...) mind képesek HTTP mellett FTP protokoll alapú letöltésre is, gyakori FTP letöltésre mégis célszerű direkt erre fejlesztett kliens programot használni, mint például a FlashFXP. Vágjunk is bele. A FlashFXP 2.0 RC3 legfontosabb beállításait fogom ismertetni az alábbiakban, mégpedig úgy, ahogy én szeretem. Ettől természetesen számtalan egyéb beállítás is elképzelhető. De mindezek előtt szükség lenne ugye magára a programra. A címről letölthetitek a 30 napos shareware verzióját.

Először vegyük az ikonsort. Jobb gombbal kattintsatok rá. A **Transfer** és a **Compare Folders** legyen kipipálva. Balról jobbra megyünk sorba.
Első ikon: sárga villám, a legfontosabb ikon, ezzel nyitjátok meg a panelt, ahol a már eltárolt ftp kapcsolódásaitok között lehet válogatni, és egy kattintással felcsatlakozni.
Második: egy kék villám, ezzel tudtok lekapcsolódni, azonnal megszakít minden átvitelt, és szinte „lerúgja" magáról a szervert (ellentétben más, „közkedvelt" kliensekkel).
Harmadik: piros X. Elvileg lenyomásakor azonnal megállítja az átvitelt.
Negyedik: kék Pause jel. Ha megnyomod, először még letöltöd azt a file-t, amit elkezdtél, és utána áll csak le az átvitel.
Ötödik: a sárga háromszög (GO). Elindítja az átvitelt, ha azt először queue-ba raktad be (ld. később).
Hatodik: sárga és zöld nyíl (Transfer selected), elindítja azoknak a file-oknak az átvitelét, amiket előzőleg bejelöltél a tallózó ablakban, vagy a queue-ban vannak.
Hetedik (refresh): frissíti a nézetet.
Nyolcadik (Compare folders)**:** a két oldali böngészőablakban lévő file-okat, könyvtárakat összehasonlítja, és csak a különbözőeket mutatja meg.
Kilencedik (Switch to local/FTP browser)**:** a nézetet kapcsolhatod át a helyi (gépeden levő) és a távoli ftp szerveren levő file-ok között.

Ezután nyomjátok meg az F6-ot. Ez az „általános tulajdonságok" ablak.

Options / Preferences / General:
Connect retry delay: Ennyi ideig vár a kapcsolódás ismétléssel.
Connect retry count: Ennyiszer ismétli meg a kísérletet a kapcsolódásra.
Anti-idle Keep Alive: Használatáról lebeszélnék mindenkit.
Options / Preferences / Options: Az alapbeállítások jók, inkább ne nyúlj semmihez, a **Confirmations**-nál érdemes esetleg kapcsolgatni.
Options / Preferences / Advanced:
On double click (remote): Itt a view file-t szoktam beállítani.
On drag&drop: Queue, egyébként a többi jó alapbeállításban.



Options / Preferences / Transfer: A Transfer mode legyen auto. Ami érdekes lehet, az obey download és upload limit: sebességkorlátozást tudsz beállítani.
Options / Preferences / Proxy/Firewall/Ident: Ha nem vállalati tűzfal mögül próbálkozol, vagy az ftp szerver nem kér tőled ident-et, itt ne állíts el semmit.
Options / Preferences / Display: Az alapbeállítások jók.

Térjünk át a főmenüre.

Options / File exists rules: A saját beállításaimat ajánlom: a fölső sorban első 2 auto-resume, harmadik skip. A középső és az alsó sorban pedig mind a 3 auto-skip. Hangsúlyozom, ez nagyon egyénre szabott, függ attól, mire szoktad használni a programot. Az **„On ask, wait 30 seconds for..."** legyen kipipálva, 30 sec elég oda.
Queue, Command, Tools, Directory: Helyhiány miatt sajnos nem tudok kitérni rájuk.
Options / View: a **Toggle Status** és a **Toggle Queue** legyen kijelölve. Ha valakinek kevés lenne a két ablak, itt tud még két ablakot csinálni, vagyis maximum 4 ftp kapcsolatot fenntartani.

Pár szót a queue-ról
Ha a bal alsó ablakba behúzol 1 file-t (vagy a CTRL-Q megnyomásával odadobod) akkor az bekerül a Transfer Window-ba, vagy más néven a Queue Window-ba. Ez azt jelenti, hogy nem indul el rögtön az átvitel, hanem csak eltárolja azt, vagy azokat a file-okat a program, amiket tölteni szeretnél fel vagy le, akár „végtelen" mennyiségben is. Ezután a Transfer Selected vagy a GO ikonnal indíthatod el ezeket, és a program szépen sorban végre fogja őket hajtani.

Az FXP
Létezik egy különleges, szerverek közötti átviteli mód, az FXP. Ekkor a gépeden nem futnak keresztül az adatok, lényegében távirányítasz két szervert, és közöttük közvetlenül folynak át az adatok. Ehhez az kell, hogy mind a kettőn engedélyezve legyen ez, illetve neked is jogod legyen hozzá. A FlashFXP képes erre.
Az F4 megnyomásával az **Advanced** fülön belül az **„Alternative FXP method"** beállításával néha furcsán konfigurált szervereket, illetve tűzfal mögött levő szervereket is rá lehet venni arra, hogy ezt megtegyék. Alapesetben nem kell kijelölni.
A **Site Managerben** tudsz egyszerűen új szervereket hozzáadni, értelemszerűen a „New Site" felirat után beírsz egy fantázianevet (site name), egy ip címet vagy a hostnevet (IP Address), a port számát (alapesetben 21), majd a felhasználónevet és jelszót, ha a szerverre nem engedélyezett az anonymous (névtelen) belépés.

Végezetül még egy mondat a FlashFXP 2.0 legjelentősebb újdonságáról az 1.4-hez képest: kezel SSL által titkosított kapcsolatokat. Ehhez természetesen az ftp szervernek is támogatnia kell azt. Az F4/SSL fülön tudod beállítani.

LOGITECH MOMO RACING FORCE

VEDD ÁT AZ IRÁNYÍTÁST!

Bár az „autós játékok” mind a mai napig igen kedveltek, és nem hiszem, hogy lenne olyan e sorok olvasói közt, aki még soha nem próbálta volna ezen programokat kormánnyal, bizony azt kell mondjam, kevés ember rendelkezik otthon ilyen kiegészítővel. Ez talán abból adódik, hogy a legtöbben inkább vesznek egy jobb videokártyát vagy több memóriát a gépükbe, ha rendelkezésükre áll a megfelelő összeg, mint egy drágább, csak bizonyos esetekben előnyt jelentő eszközt.

Nekem ezen összeg hiányában is lehetőségem volt egy hétvégét a Logitech fent említett termékével tölteni, s azt kell mondjam, nagyon sajnálom, hogy csak három napot volt nálam.

A piacon sok hasonló terméket találunk, s ezeket két fő típusba oszthatjuk: azok, amelyek nem rendelkeznek force-feedback rendszerrel, valamint azok, amelyek fel vannak ezzel szerelve. Ennek a technikának az a lényege, hogy ha az adott játék támogatja, akkor érezzük a talaj egyenetlenségeit vagy a karambolok rázkódásait. Természetesen ezek a termékek jóval drágábbak is társaiknál, valamint méretben is nagyobbak, hisz kell a hely a rezgéseket előállító motoroknak. Igényelnek ezen kívül saját tápegységet, bár ez azt hiszem, magától értetődő. Ez nem azt jelenti, hogy az egyszerű modellek nem jók, csak hát nem kínálnak annyi élvezetet. Persze ez sem általánosítható, mert volt olyan barátom, aki azt mondta, hogy őt zavarja a rázkódás, s amíg ő játszott, ki is kapcsolta. Saját tapasztalat szerint hatalmasat emel a „feeling”-en, nagyon jó volt érezni a Mafiában a villamossínek bukkanóit vagy a macskakövek egyáltalán nem egyenletes felületét.

Első ránézésre megtetszett, ami nem is csoda, hisz a kormányrész tervezését az olasz Momo Design végezte, mely versenyautókban használt kiegészítőiről ismert, többek között sportkormányairól. A jó minőségű műanyagból készült kereket gumiborítás fedi, mely nagyon jó fogást biztosít, nem csúszkál rajta a kéz, és tényleg jól néz ki. A többi műanyag rész is jól elkészített, masszív kiképzésű, nem látszik sérülékenynek. Ez igaz a nagy talprészen álló pedálokra is, nyugodtan lehet a gázt padlóig nyomni, nem kell félni, hogy egy hirtelen fékezés után azt vesszük észre, hogy a nem ugrik vissza a helyére, mert letört. Ezek kiképzése is szép, a tuningcsodákból ismert lyukacsos megoldás igazán stílusos, bár ez esetben nem fényezett alumíniumból készült. És talán kicsit meredeken állnak, de azért kényelmes a használatuk.

A rögzítés egyszerű megoldású, a felső részt akár vastagabb asztalra is felszerelhetjük, de tartása nem tökéletes, erősebb mozdulatoknál bizony elmozdul, bár ahhoz, hogy letépjük helyéről, igencsak rángatni kell. Ezt a hibát nem találtam nagyon zavarónak, egy idő után megszoktam, hogy nem kell akkora erő a játékhoz, s ekkor már nem okozott problémát. Kis hiba van e szempontból a pedálrésszel is. Padlószőnyegen tökéletes a beépített, leereszthető tüskés rész, melynek köszönhetően szilárdan tart ellen a pedálpad lábunk nyomásának, ám ez sajnos nem működik hasonlóan jól padlón, ez van. Mindenki tud valamit alátenni, linóleumon például alig zavaró.

A kormányrész az erő-visszacsatolós rendszernek köszönhetően elég nagy, de ez nem jelent hátrányt, esetleg a kis hellyel rendelkezőknek gyűlhet meg vele a baja, de erre gondolni kell vásárlás előtt. Nekem kifejezetten kényelmes volt így, mert a billentyűt mögé, az egeret mellé téve rádőltem olyankor, mikor nem használtam, például a Mafiában, ha nem kellett vezetni. A keréken helyet kapott 6 gomb, melyekhez bármilyen funkciót hozzárendelhetünk, igénytől függően. E gombok könnyen elérhetőek vezetés közben, ugyanúgy, mint a Forma 1-ből megszokott kormányváltók, melyek segítségével igazán dinamikus vezetésre lehetünk képesek. Hatalmas élvezet volt a Collin McRae Rally 2-ben a talajegyenetlenségeket érezni, nem is beszélve a Screamer 4x4-ről, minden kis buckát vagy gödröt jeleztek a rezgések. Aki nem szereti ezt a kormányváltót, annak ott van a szekvenciális, melyet akár átszerelhetünk a bal oldalra is, bár nem tudom, ki akarja ezt megtenni, hacsak nem angol kormányos Jaguárral jár. Két LED jelzi a készenlétet és a force-feedback használatát. Egyesek szerint ez zavaró sötétben, de én a monitort figyeltem, nem a fényeket. Kinek a pap, kinek a paplan, de szerintem észre se lehet venni.

A hardver rész után térjünk át a kapott szoftver leírására. A telepítés igen egyszerű, az XP felismerte a kormányt azonnal az USB-s csatlakozásnak köszönhetően, a driver sem akadt össze semmivel, tökéletesen működött. A kapott segédprogrammal minden beállítást elvégezhetünk, hozzáadhatjuk a gombokhoz, amit csak akarunk. Nagyon jó megoldásnak tartottam, hogy külön beállíthatjuk a különböző játékokhoz tartozó funkciókiosztást. Ez azt jelenti, hogy belépés nélkül be tudjuk állítani a kezelést, ezzel sok időt megspórolhatunk. Persze mindenképp nézzétek meg a gamék saját beállításait is, mert a pontos kalibráláshoz az is kellhet. Például az Hot Pursuit belépésnél felismerte, és jelezte, hogy szerinte a kormány nem áll még kész a játékra, s volt is mit finomítanom, persze ez abból is adódhatott, hogy nem raktam fel még a legújabb patch-et, mely a játékkezelők kompatibilitásán is javít.

Nagyon élvezetem a tesztelést, a Logitech-től megszokott minőségű terméket kaptam; akinek van rá fedezete, mindenképp szerezzen be egy ilyet, mert csak a használat után fog rájönni, hogy mit hagyott ki eddig. Akinek pedig nem jó a műanyag, meg a gumi, az rendelhet az eredetivel teljesen megegyező bőrborítású és alumínium változatot is, persze „valamivel” többért.

Jó száguldozást!
Grillo

A HÁZAM, A …
MELYIKET SZERESSEM?

Manapság egyre igényesebbekké válunk, s már nem csak az számít, hogy mi van a számítógépen belül, hanem az is, hogy mi takarja a belsőt. Tucatszámra jelennek meg a furcsábbnál furcsább házak, némelyikük igazán látványos, igényes kivitelezésű, mások csak első ránézésre tűnnek annak, aztán rájövünk, hogy itt sem minden arany, ami drága.
Ha arra adjuk a fejünket, hogy gépünk fejlesztése kapcsán, vagy csak úgy házat is vásárolunk, szükséges, hogy a külsőn kívül egyéb tulajdonságokat is megvizsgáljunk. Manapság nagy divat a tuning. Ha vesz valaki egy új processzort, legtöbbször az nem a gyári órajelen jár, hisz ki ne akarná kihasználni az adott erőforrást? Ebből adódóan viszont megnő a leadott hő, ami a mai CPU-knál nem elhanyagolható. Ilyenkor bizony fontos, hogy a belső légáramlás megfelelő legyen, ne fülledjen be a számítógép, mert a procihűtő így nem tud megfelelően működni, s ebből gondjaink is származhatnak. Persze ebben hatásos segítséget nyújthatnak házhűtők és egy jó táp.
Figyeljünk a felhasznált anyagok minőségére, valamint a kialakításra. Ha az asztal alatt fogjuk tartani, akkor felesleges átlátszó oldalú, kivilágított modellt vásárolnunk, ilyenkor válasszunk jól levegőző, szögletes (helytakarékos) formát – ellenben ha az asztalon fog helyet kapni, egy formásabb darab akár szobánk dísze is lehet. De vigyázzunk, nehogy úgy járjunk, hogy az alacsony polc miatt mégis a földön végezze túl magas „kincsünk”.

Most pedig lássuk a felhozatalt. Az öt modell között találunk formás és konzervatívabb darabokat is, kinek mi tetszik.

MODE COM

A koreai cég 1998-ban alakult, és azóta az anyaország vezető számítógépházgyártója. Több mint 30 országban vannak jelen, mind a négy kontinensen. Évente 200%-kal növelik gyártásukat, tavaly avatták új gyárukat Kínában. Három modellt nézhettem meg termékeik közül, mindre jellemző volt a jó beépíthetőség, könnyű szerelhetőség és a jó szellőzés. Figyeltek a biztonságra, a ház jobb oldalát le lehet zárni lakattal, így akadályozva meg, hogy olyan férjen hozzá az alkatrészekhez, akinek nem szabad. Jó módszer a számítástechnika iránt érdeklődő kisgyerekek ellen is. Mindhárom HuntKey 300 W-os táppal volt szerelve, valamint rendelkezett két USB és egy-egy audio ki/bemenettel, és alap volt a hátsó házhűtőventi is, ezen felül színválasztási lehetőségünk is nyílik bármely típushoz.

Magic:
Egyszerű, praktikus kivitelezésű és nagyon könnyű darab. Jó a csatlakozókat takaró ajtó kialakítása, felfelé behajtható, így esély sincs arra, hogy letörik, valamint a 4 5.25”-os és a 4 3.25”-os hely is megfelelő. A jó szerelhetőséget még emeli a nagyfejű csavarok alkalmazása az oldalak rögzítésénél, így csavarhúzóra sincs szükség. Nem tetszett viszont, hogy a Reset gomb beakadt, ha benyomtam, valamint a Power kapcsoló annyira pici, hogy nehéz használni. Elöl, felül találjuk a LED-eket, de nem kettőt (HDD, Power), hanem hármat. De a harmadik „szem” funkciója számomra nem ismeretes.

Prostation:
Jó kialakítású, egyszerű, mégis szép ház. Itt már jó kialakításúak a gombok, és LED-ből is csak kettő van. Kis hiba a lefelé nyíló csatlakozóajtó, de az földig hajtható, tehát minimális a letörés veszélye, de azért fennáll. Az előzőhöz képest egy plusz 3.25”-os hellyel rendelkezik, nekem tetszett. Érdekes dolog, hogy a bemenetekhez tartozó kábelek piros-fehér-zöld színű drótokból vannak összefonva.

Winner:
Egyszerű, szögletes alakú, de szintén nagy belső hellyel rendelkező modell. Első ránézésre Codegennek néztem a bekapcsoló gombot körbevevő korong miatt. Beépíthetősége nem éri el társai szintjét, „csak” 3 nagy és 3 kicsi tárhellyel rendelkezik. Szerintem szintén perfekt darab ez is.

CODEGEN

Itthon nagyon jól ismert cég mind házairól, mind tápjairól, bár az utóbbival akadtak már hibák (mivel nem?). Ezzel együtt majd tíz éves múltra tekintenek vissza, és az egyik vezető házgyártó cég a világon. Termékeiket az első lépéstől kezdve saját gyáraikban készítik, a fémlapok darabolásától a csomagolásig.
Mindkét tesztelt modellre jellemzőek a lekerekített formák, amelyek jóval látványosabbak a Mode Comoknál. Sehol egy szögletes forma. 300 Wattos Codegen tápokkal szerelik őket, valamint itt is megtaláljuk az elöl helyet foglaló USB és audiocsatlakozókat. Szellőzésük jó, ezt segítik az oldallapokon kialakított rések is.

601B
Szép, kerekített formákkal teli darab, nekem nagyon tetszett. Az elejét a nagy, sötétszürke mezőben ülő ezüstszínű Power gomb uralja, jól illik stílusához a felső rész ívelt kiképzése. Itt már nemcsak az előlap műanyag, hanem a tetejét is ezen anyagból készült borítás fedi. Aki szeret a házra pakolni, az ne ezt válassza, hisz a hullámos felszínről lecsúszik minden. Négy 5.25”-os és három kisebb hellyel rendelkezik, mindkét oldala leszerelhető, jól hozzá lehet férni a belsőhöz. Itt is meg kell említeni, hogy a bemenetek fedele törékeny, de kialakítása jól illeszkedik a „design”-ba.

600P
Ez volt a teszt legjobb háza, legalább is nekem ez nyerte meg a tetszésem. Gyönyörűen meg van tervezve, az alsó és a hátsó oldalt kivéve mindenhol hullámosan kiképzett műanyag fedi a fémlapokat. Kapunk alapként egy házhűtőt, valamint egy 8 CD-t befogadó CD-tárat. Kis hibája, hogy a Reset nagyon kicsi, nehezen használható, bár remélem, hogy erre nem is nagyon lesz szükség. Az USB és az audio a ház oldalán kapott helyet, fedél nélkül. Ez felesleges is, ha használjuk, ám ellenkező esetben gyorsan telemennek porral.

Persze a piac telített ebben a szegmensben is, mindenki nézzen körül alaposan, hogy mit vesz. Kapunk házat minden formában, színben, sőt: átlátszó oldallaposat vagy teljesen átlátszót, gyerekeknek fejlesztenek már állat alakú modelleket is. A lényeg, hogy figyeljünk, főleg akkor, ha táppal együtt vásároljuk meg a kinézett darabot.

Ezúton szeretnénk köszönetet mondani a Pulsar Hungary Kft-nek, aki a házakat a tesztekre biztosította.

Jó válogatást, és sok örömet az új szerzeményekhez.

Grillo

RIO S30S

A Rio nevet keveseknek kell külön bemutatni, a CD- és memóriaalapú MP3-lejátszóival ismertté lett cég már sokszor bebizonyította, termékei a legtöbb igényt képesek kielégíteni, nem is akármilyen minőségben. A sportváltozatok közül most a legkisebb, 64MB memóriával ellátott verziót teszteltük.

A dobozt első alkalommal, még a nagykereskedésben kinyitva sikerült elég jól meglepődnöm, a méreteit tekintve ugyanis talán a miniatűr jelző használata lenne a legmegfelelőbb – mégis, kiválóan beleillik az ember tenyerébe, a gombok is jól kezelhetők, kényelmes a használatuk, és nem sikerültek túl kicsire (habár biztos lesznek olyanok, akiknek ez a megoldás sem tetszik; személy szerint nekem igen). A négy irányba nyomkodható, középen elhelyezkedő „joystick” leginkább a Game Boy-ok, valamint a joypadek világát idézi. A kezdeti pozitív benyomást tovább erősítette, hogy több nyelven is található mellette használati útmutató (magyarul nem), aztán ott van két CD is, az egyiken a meghajtók, valamint a zenék áttöltögetéséhez használt program mellett a kiegészítők is megtalálhatók, míg a másikon a MacOS-sel olvasható fájlok kaptak helyet. Aztán lapult még ott egy műanyag tok, amivel övünkre, valamint egy övszerűség, amivel derekunkra rögzíthetjük a lejátszót. Természetesen kapunk kényelmesen hordható és designos fülhallgatókat, valamint USB-kábelt is. Sajnos a fülhallgatók fabatkát sem érnek, érdemesebb valami jobb minőségű példányt beizzítani, ellenkező esetben pont ezek miatt érezhetjük úgy, hogy rossz a hang minősége, pedig nem is...

Az installálása gyerekjáték, a meghajtók, valamint a zenéket menedzselő Rio Music Manager felrakása után bármikor csatlakoztathatjuk a lejátszót az USB-kábel segítségével, majd a 64 megás területről egyszerűen törölhetünk ill. másolhatunk odavissza. Ha megadjuk valamelyik könyvtárunkat kiindulópontként, a program folyamatosan követni fogja a változásokat, és kilistázáskor kiírja a főbb információkat, amelyeket az ID3 tagekből nyer. Ha kijelöljük a megfelelő mennyiségű és méretű adatot, elindíthatjuk a másolást, ami USB lévén nem tart túl sokáig (és eközben is tudunk tovább böngészni a fájlok között). Az egyes zenéket egy beépített modul segítségével az áttöltés előtt PC-nken is meghallgathatjuk, nincs ehhez szükség külön lejátszóra sem.

A tesztpéldány elég sokáig a rendelkezésünkre állt, így több tulajdonságát is sikerült alaposan kipróbálni. Hogy a negatívumokkal kezdjem, elsőként is jó tudni, hogy hiába 64 megás a memóriája, a beépített egységen az alaprendszer is helyet foglal, összesen 2768 KB-ot felemésztve a drága tárterületből. Másodszor nem árt elfelednünk, hogy elemmel működik a Rio, egy elem élettartama pedig olyan 10 órát jelent ebben az esetben. Ez MP3 lejátszása esetén még érthető is lenne, ám sajnos ez az érték egyáltalán nem növekszik akkor, ha rádiót hallgatunk. Ergo este, lefekvéshez, altatóként ne használjuk, hiszen reggelre fix, hogy elemet kell majd cserélni benne, az meg nem egy olcsó mulatság. Ajánlott az újratölthető elemek használata, ám ilyet nem mellékeltek, úgyhogy aki ilyet szeretne használni, annak a töltővel együtt mindezt saját költségén kell beszereznie. Inaktív állapotban, tehát ha semmit nem játszik a Rio, be lehet állítani, mennyi idő múltán kapcsoljon ki automatikusan, de ez a rádiós módban természetesen nem fog működni.

Az MP3 lejátszását tekintve meg lehetünk elégedve, a hangminőség megüti az elvárható szintet, ám érdekes módon az equalizer valahogy mintha nem működne a megfelelő módon, hiszen egyes módjai között néha szinte semmi különbséget nem sikerült tapasztalnom. Természetesen az alapbeállítástól egy kicsit jobban szól a ’Rock’, ám a tesztelt számoknál összességében nem sokat jelentett, ha ettől eltérőre állítottuk. A WMA szintén jól működött, sem a hangjával, sem a lejátszás minőségével nem akadtak problémák. Éppen ezért ajánlott amúgy, ha csak az alap memóriamennyiséggel bír lejátszónk, a zenéket inkább ez utóbbi formátumban fölpakolni, hiszen alacsonyabb bitrátával is jó minőséget érhetünk el, közel duplázva a tárolt zene hosszát. A lejátszásnál választhatjuk a számok

megkeverését, vagy sorrendben is hallgathatjuk őket, esetleg egyenként is válogathatunk. A háttérvilágítás és az ID3 megjelenítése tökéletesen működik (a cím felül scrollozik, alatta az előadó) – néha egy kis alapzajt sikerült elcsípni, valamint egyes hangok fémesen szólnak, de ezek szerencsére nem kirívó esetek.

Extra funkcióként még helyet kapott a lehetőségek között egy stopper is, mely nem meglepő egy sportolók számára kialakított lejátszó esetében. Nem lebecsülendő képességekkel bír, hiszen nem csak egyszerűen elindítom, aztán megállítom, és kész, hanem képes részeredményeket, és azok különbségeit is megjeleníteni, így valóban segítőtárssá válhat az olyan sportolók szemében, akik saját idejüket szeretnék feljavítani, de a hobbiból edzők is lemérhetik teljesítményüket az edzőtermekben. A sportváltozat további extrája a por- és ütésálló kivitel, amelyet ugyan élesben nem teszteltünk :o))), azonban a kivitelét eltekintve könnyen el tudjuk hinni róla, hogy bírja a gyűrődést. Egyedül talán az elemet és a memóriakártyát fedő tető mozdulhat el egy esetleges földdel való kontaktusteremtés során. Ez, lévén műanyagból, könnyen az enyészeté lehet ilyen módon, alternatív esetben pedig egyszerűen csak elpattog jó messzire, és sosem találjuk meg.

Memóriakártyát sajnos nem volt lehetőségünk próbálni, így viszont körülbelül egy órányi zenét tudtunk csak tárolni rajta, ami egy hosszabb utazás során ugyan kevésnek bizonyulhat, de egy röpke reggeli kerékpározáshoz ill. futáshoz tökéletesen elegendő. Ez egészül ki a rádiós funkcióval – a lejátszó képes európai és amerikai szabványoknak megfelelően helyi rádióadókat is fogni. Arra nem árt ügyelni, hogy alapértelmezésben amerikai módra van állítva, így ezt érdemes gyorsan átállítani a menüből. A vétel sajnos nem a legkiválóbb, és ellentétesen más megoldásokkal itt a test közelsége nem javít a minőségen, hanem éppen ellenkezőleg, kissé lerontja azt. Ha egy helyben vagyunk, sikeresen belőhetünk egy-egy rádióállomást, aztán ezt el is tárolhatjuk, azonban ha mozgásban vagyunk, csak olyan területeken lesz maradéktalan élvezet az éteri műsor hallgatása, ahol semmilyen tereptárgy (pl. hegy, épületek, stb.) nem akadályozza az elektromágneses hullámok terjedését. Ugyan itt is ki lehet iktatni a sztereóhangzást, ám ettől semmi sem változik, nem úgy, mint más, kevésbé érzékeny berendezések esetében, ahol ez a módszer átmeneti megoldást jelenthet. A keresés amúgy működhet intelligensen, amikor a lejátszó csak ott áll meg, ahol egy-egy adót érzékel, vagy teljes mértékben manuálisan is. Ugyan ígértek firmware-frissítést, meg mindenféle bűvésztrükköket, ám ebből nem sokat sikerült megvalósítani, szóval ha rádiót szeretnél, maradj inkább a jól bevált walkmaneknél.

Összefoglalva elmondható, hogy az áráért megéri ezt a lejátszót választanunk, ha nem várunk túl sokat a rádiós vételtől, ha nem a vele járó fülhallgatóra támaszkodunk, és ha jó esetben beszerzünk egy újratölthető AAA-s elemet. A 64 megás tárhely hamar kevésnek bizonyulhat, így érdemes elgondolkozni egy 128 megás bővítésen. Ezt elméletileg csak MMC-kártyával oldhatjuk meg, de egyesek jelezték, hogy SD-kártyával is működik a dolog, még ha a gyártó szerint ez a megoldás egyáltalán nem támogatott is. Ha valaki a CD-s megoldások és e között vívódik, érdemes figyelembe vennie, hogy a memóriás egységek esetében nincs kihagyás, lehet futni, ugrálni, bungie jumpingolni, a zene folyamatos lesz, ám a memória véges, és a maximálisra bővítése (576MB) azért nem egy olcsó megoldás (de legalább csak egyszeri beruházás). Ami még nagyon hiányzott, az a Rio Music Manager néhány tulajdonsága, például, hogy tudjon lefelé konvertálni a bitrátából, például 96kbps-ra, minden segédprogram nélkül. Így a legjobb megoldás talán még mindig a Sven nevezetű program használata (sajnos shareware, így ezért is külön fizetni kell), amely kompatíbilis a Rio S30S-sel, és sokkal több hasznos funkciója van, mint a leginkább mutatóba készült, kissé fapados Riós programnak.

A terméket a Pulsar Hungary Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

www.sonicblue.com/audio/rio

TECHNICAL SUPPORT

Itthon kevesebbet kerül előtérbe a különböző külföldi cégek telefonos segítségnyújtása, hiszen szinte mindent a helyi kiskereskedőnél intézünk. Probléma van az újonnan vásárolt termékkel? Máris visszük vissza a vásárlás helyszínére, a számlával egyetemben. Azonban jó tudni, hogy a SonicBlue hírhedt a vevőket megcélzó pocsék szolgáltatásairól, a külföldi fórumokon jó pár anyázó üzenetet lehet olvasni, amelyek hosszasan ecsetelik, hányadik hívásra sikerült valakit utolérni telefonon… Aki ráadásul tapló módon viselkedett, és mindezek tetejébe nem is segített problémájukon.

A dobozban amúgy találunk egy emusic-os ajánlatot is, amely arra buzdít bennünket, látogassunk el a site-jukra, töltsünk le 50 ingyenes mp3-mat, meg fizessünk elő a premium service-re. Ettől is óva inteném a vásárlókat, mivel a fórumok böngészése során ezen szolgáltatással kapcsolatban is lehet rosszakat olvasni.

HŰTÉSI MEGOLDÁSOK

Avagy klimatizálás „házon belül”

Sajnos elmúlt az az idő, amikor a 80286-os processzor „mindenféle hőtermelés nélkül” ketyegett maximális teljesítményen, manapság hordozható számítógépeink is vetekedhetnének egy kisebb fajta hajszárító hőleadásával – asztali számítógépeink pedig konvektorokat megszégyenítő módon árasztják a forróságot. A mai szuperszámítógépeknek nincs is talán olyan összetevője, ami ne igényelne hűtést. Olyannyira fontossá vált ez a dolog a számítástechnikában, hogy gyártók specializálódtak erre, és szereztek hírnevet ezen a területen. Ezen gyártóknak komoly innovatív munkára van szükségük, hogy lépést tudjanak tartani – különösen a processzorgyártók diktálta erőltetett irammal.

Hogy milyen mértékben kell odafigyelnünk számítógépünk hűtési megoldásainak minőségére, arra a választ e cikkben reményeim szerint megtalálhatjátok, de ha egy szóban szeretném összefoglalni, azt mondanám: NAGYON komolyan kell kezelni ezt a „problémát”.

A túlzott hőtermelés ugyanis bármely hardver élettartamát radikálisan lecsökkenti, így nem kívánt költségeket kreálva számunkra. Elsődleges lépés a ház kiválasztása, erre vonatkozóan számos útmutatót találtok lapunk számaiban is, ehhez annyit kívánnék hozzátenni, hogy a tápventilátoron kívül javasolt egy jól szellőző ház levegőkeringetését egy fújó és egy szívó ventilátorral is kiegészíteni, ezek a házhűtők általában ezer forint alatti áron hozzáférhetők. Természetesen ezen felül is érdemes a ventilátorok számát növelni, ugyanakkor hatalmas előrelépés hőeltávolításban, ha az oldallapoktól megszabadítjuk a házat, de ezt leginkább „agresszív” tuning-megszállottaknak javasolnám.

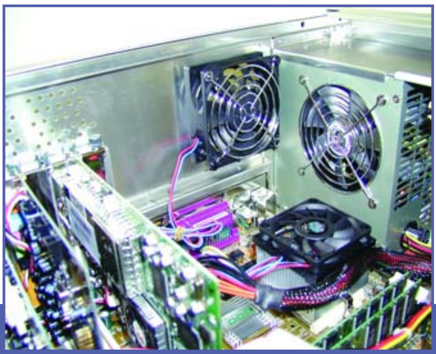
Bizonyos alkatrészek gyártói gondoskodnak az aktív hűtésről, és általában úgy mérik fel a hardver igényeit, hogy az már elegendő a biztonságos üzemhez, de vannak, akik „nem gondolnak ránk”, és hűtési megoldások nélkül bízzák gondjainkra CPU-ikat például. Lehetséges, hogy ez a megoldás akár jobb is lehet számunkra, mert választási lehetőséget adnak a kezünkbe, ugyanakkor a kockázatvállalás is a mienk, ugyanis mint tudjuk, az „elfüstölt” alkatrészek nem garanciálisak! Az Intel egyes esetekben ad hűtő egységet is a termékeihez, meg kell, hogy mondjam, hogy ezek egytől-egyig minőségi, megbízható és tartós (!) darabok, de tuningolás esetén azért ne támaszkodjunk rájuk.

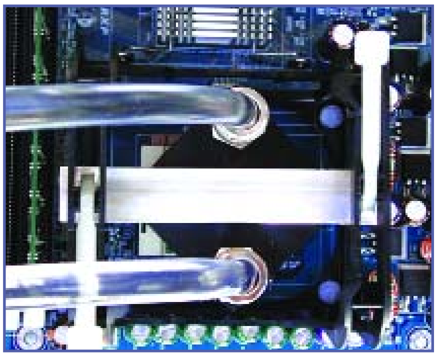
A mai mikroprocesszorokban van túlhevülés elleni védelem, ez az AMD-ben már a K7-es széria kezdetétől jelen volt, de az alaplapok nem mindegyike támogatta, ezért elterjedt, hogy a lapkák megbízhatatlanok és rendre megpirulnak. AZ AMD-vel kapcsolatban egyébként valóban több dologra kellett és kell figyelni a hűtés terén, ennek nem az lenne az elsődleges oka, mert ezek a processzorok jobban melegednének. Az AMD nem készített olyan ellenálló védőburkot a mag köré, mint az Intel, ennek előnye, hogy a hőáramlás közvetlenebb a hűtőbordák irányában, viszont sérülékenyebb a szilícium szelet, például ezért is érte támadás a „másik oldalról” az AMD-t. Erre a hiányosságára kismértékben ugyan, de megoldást jelent a lesarkazás ellen védő keret, de ebben az esetben pedig arra kell ügyelnünk, hogy a keret síkja alacsonyabban legyen a mag tetejétől, különben nem lesz kapcsolata a hűtőbordákkal. Sokáig Intel oldalon meg volt az az előny, hogy processzoraik kevésbé melegedtek, de a Pentium 4 megjelenésével ez a múltba veszett.

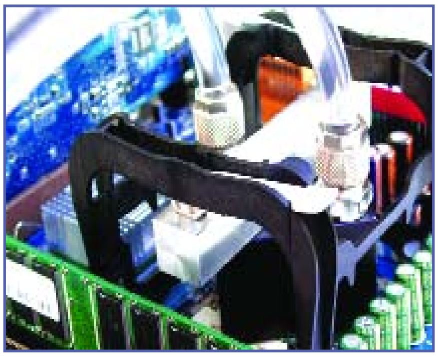
Számítógépünk lelke a processzor, mintegy 50-70 Watt teljesítményt vesz fel, ez természetesen gyártmánytól, típustól, órajeltől függ, az ezzel kapcsolatos specifikációkat a gyártók közzéteszik a honlapjukon – visszatérve: ennek az energiának nagy részét (mintegy 80-90%-át) hővé alakítják, ezt a hőmennyiséget kell minél rövidebb idő alatt eltávolítani lehetőleg a házon kívülre.

A hűtési hatékonyságon, hatásfokon felül még két különböző irányvonalát véltem felfedezni a fejlesztéseknek:

1. Az optikai tuningolás, ennek előnye, hogy szemet gyönyörködtető, esztétikai csinos, olykor viszont szépre „csúnyított” absztrakt ötletekkel lehet találkozni, sőt nem ritka a megvilágított modell sem. Ellenérveket nem is tudnék mondani ezekkel kapcsolatban, annyit azonban megjegyeznék, kicsit mélyebben kell a zsebünkbe nyúlnunk, ha diszkó-korszakot idéző ventilátorra vágyunk.
2. A másik csapásvonal sokkal inkább szól a nyugalom megtartásának, mintsem ingerkeltés. Bizonyára tudjuk, milyen az, amikor nyáron (vagy akár télen) lehúzott ablakkal száguldozunk az autópályán – vannak ventilátorok, melyek képesek előidézni ezt a „feelinget”, ez kevés ideig







elviselhető, de amikor közelednünk a 6000 km felé, és nem akarózik fogyni virtuális autópályánk... Nos...

A zajkeltésnek nagyon egyszerű az iskolapéldája, kis keresztmetszeten minél gyorsabban préseljük át a levegőt, és az eredmény magáért beszél – ha tehát ennek fordított arányosításával próbálkozunk, bizonyára a zajszint csökkenését fogjuk elérni. A halk, de elég hatásos egységek kifejlesztésére nem egy nagyszerű ötlet született. Amikor még nem volt támogatott az AMD-ben a hardveres túlhevülés-védelem, megjelentek „kétpropelleres" modellek, melyeknél emlékszem, a fejlesztő külön megemlítette, hogy amennyiben az egyik légcsavar felmondaná a szolgálatot, a CPU hőmérséklete körülbelül 5°C-kal emelkedne, ezek a modellek igazából nagyon biztonságosak, így más felhasználásra is alkalmasak, például szerverekben tudnának szolgálatot teljesíteni. A légáramlás mellett fontos a hűtőbordák hővezetési minősége: az alumíniumból készült lemezek olcsóbbak, viszont kevésbé jó az imént említett tulajdonságuk; a réz bordák használatával nagyságrendekkel jobb hatásfok érhető el, bordában nálam a sűrű, vékony rézbordák tűntek abszolút tesztgyőztesnek. Lenne még egy alternatíva, az arany hűtőbordák, de azt hiszem, nem kell ecsetelnem, miért nem terjedt el ennek a lehetőségnek az alkalmazása.

Szót kell, hogy ejtsek a CPU és a borda közötti kitöltő anyagról is, ez bizony komoly Celsiusokat jelenthet (hiánya pedig mindenképpen). A jól bevált szilikonzsírt felváltotta egy ezüst tartalmú változat, melynek a hővezetése véleményem szerint jobbnak bizonyult, de ez utóbbival szemben olyan jellegű ellenérvek merültek fel, hogy nem csak a hőt, de az elektromosságot is vezeti, így veszélyezteti a hardver biztonságát, rövidzár lehetőségével fenyegetve. Azt kell, hogy mondjam, hogy én az ezüst tartalmú anyagot használva nem okoztam még vele kárt egy gépben sem, pedig nem egy rendszert raktam össze. Természetesen óvatosan kell bánni vele, az érintett felületet a processzoron extra vékonyan kell bekenni, de ha nem túlozzuk el a mennyiségét, nem lehet baj a használatából (A felhasználásából történt, okozott károkért felelősséget nem vállalunk!)

A léghűtésen kívül van más lehetőségünk is, melynek hatásfoka jobb, ezzel együtt az ára is magasabb; a folyadékos és egyéb megoldásokat azoknak javasolnám, akik úgy látják, terveik megvalósításához nem elegendő egy elterjedt, költséghatékony megoldás a számítógép „hidegen" tartására.

De akár jégre is tehetjük a gépet!

Kovách Kornél
www.netsmith.hu

SPIRE HŰTŐK

Ár/teljesítmény=0.5

A Spire cég több mint tíz éves tapasztalattal bír a számítástechnikai piacon, és hűtési megoldásai elismertek világszerte. A teszthez kaptunk két új ventilátort.
AMD rendszert üzemeltetőknek a FalconRock II, Intel barátoknak az EasyStream III ajánlott, a nevekben nem látok túl nagy fantáziát, bár az is igaz, hogy a Terminator III is nagy sikernek ígérkezik majd!

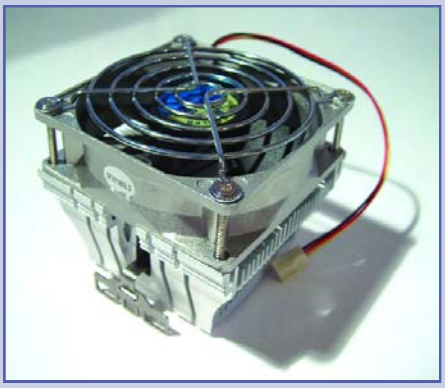
Mindkét modell golyóscsapágyas, lassú fordulatú (2300 fordulat/perc) ventilátorral van szerelve, és a gyártó ötvenezer óra üzemidőt ad meg normaként.

A hűtési teljesítményük megfelel a következő processzoroknak:

AMD :	Athlon XP ~ 3000+ (Barton)
	Athlon MP ~ 2600+ (Thoroughbred)
	Athlon XP ~ 2800+ (Thoroughbred)
	Athlon XP ~ 2100+ (Palomino)
	Athlon ~ 1.4 GHz (Thunderbird)
	Duron ~ 1.3 GHz (Morgan)
Intel :	Celeron ~ 2.2 GHz (FC-PGA2)
	Pentium 4 ~ 3.06 GHz (Willamette / Northwood)

Az árakat tekintve, mindenképpen alkalmi vételnek tekinthetjük mindkét modellt, az AMD-hez optimalizált egység 3 000 Forint alatt hozzáférhető. Az Inteles változat ára pedig nem éri el a 2 500 Forintot sem, az árkülönbség valószínűleg a leginkább az AMD-s változat rézmagjának tudható be.

A tesztre a Pulsar Hungary Kft. www.pulsar.hu biztosította a ventilátorokat, ezúton köszönjük segítségüket.



Sziasztok, bogyókáim! Itt a március, és jön a tavasz, csiripelnek a madarak, vagy épp fagyoskodnak az ágakon, mert mínusz 10 fok van és 30 centi hó. Én nagyon szeretek szánkózni, de szigorúan csak télen, és ebből nem engedek. A tavasz az legyen tavasz! Most még télen írok, és hát ennek megfelelően kint esik a hó már két napja, buszok mentek egymásba, és háromnegyed órába telik hat megállót haladni a trolival. Na, ezt már szeretem! A leveleken végignézve szerencsére jóval több témát vetettetek fel, mint múltkor (foci rulez), például belépett életembe a számítástechnikai irodalom is, ami azért nem semmi.

A TÜRELEM MEGOLDÁST TEREMT

Hello PCGuru

Amikor feltelepítettem a Fallout tacticsot szomorúan tapasztaltam hogy nem működik. Win xp-m van, hallottam hogy más embereknek is van hasonló problémájuk. Nos, 1 hónap szenvedés és kutakodás után megtaláltam a megoldást: a 14degreeseast/ fallout tactics/MILES könyvtárból ki kell törölni a Mssa3d2.m3d és a Mssa3d.m3d fájl-t. Remélem berakjátok valahova, mert hallottam hogy sok ember nem tud játszani ezzel a király gameval, nehogy már kimaradjanak a jóból!
Ui: Az újság király.

Nagyon köszi a megoldást, biztos sokaknak fog megváltást jelenteni. Nem semmi, hogy egy hónapot tököltél vele! Én biztosan azt tettem volna (végül is azt is csináltam), hogy megvárom, amíg valaki egy hónap szenvedés után rájön a megoldásra, és beküldi a Levrovba. Mindenki nevében gratula, ha lesz még valamivel gond, biztosan nem fogok nekikezdeni a megoldás keresésének, hanem megvárom a leveled...

SHAKESPEARE V. 1.¾

Tisztelt PC Guru!

Egyszer a suliban feladták leckének, hogy írjunk egy verset shakespeare-i szonettben. Én ezt megtettem, az órán felolvastam és meglepetésemre hatalmas örömujjongás tört ki az osztályban. Ezután néhány Chatbe és a Hódító fórumára (hodito.hu) is felraktam a verset, és sokan mondták, hogy szerintük küldjem el egy újságnak. Hát elég sokáig tétováztam, meg filóztam hogy hova küldjem, de végül úgy döntöttem, hogy elküldöm nektek, hátha bekerül a Levrovba. Hát, nagyon remélem. Íme a vers:

<u>A számítógép halála</u>
Beakadt lemez a meghajtóban,
A merevlemez is már kiakadt,
A számtech halál áll az ajtóban,
A CD meghajtó is beragadt.
Haldoklik már a gépmemória,
Teljesen lelassult a processzor,
Lassan már a képernyő is oda,
Ehhez már több kell, mint egy professzor.
Elindul a halál a roncs felé,
Megtalálja a billentyűzetet,
Megkeresi a rossz betűk helyét,
És gombbal tölti ki a helyeket.
Ne félj számítógép! Már nem lesz több gond.
Nincs már más hátra: format C kettőspont.
Blaumann Ferenc

Nesze neked! Nem rossz, mondhatnám, sőt: jó! Bár messze még az irodalmi Nobel-díj, meg ha ilyen babérokra törsz, lehet, hogy nem a Levrov a legjobb szaksajtó, de örülök, hogy nem csak egymás hálóban történő gyilkolására vagytok képesek, meg hogy minket választottál első műved megjelentetőinek. Nekem legjobban a csattanó tetszik, várom további verseid, novelláid, meg persze másokét is. Ha nem is rakok be mindenkit (annyira azért nem vagyok jó), én mindenképp jól fogok szórakozni. Mellesleg bennem Petőfi veszett el, de nagyon. Annyira, hogy még nem sikerült megtalálnom, a te Shakespeare-ed, azt hiszem, jobban áll...

HAJJAJ!

Sziasztok!

A múltkor írtátok, hogy lehet küldeni bakikat a játékokból. Nos, itt van egy a James Bond:007 Nightfire-ből. Ajtó a levegőben? Amúgy szupi az újság.:)
Marci

Az igazat megvallva kicsit félve teszem be a képet, mert nem játszottam még ezzel a gaméval, és lehet, hogy ez nem baki, hanem egy teljesen elfogadott kémtrükk. Mindegy, ha kell, hulljon a fejem! Amúgy tetszik az ajtólebegtetés, miket nem találnak ki ezek az angolok! Azért lehet, hogy Flemming fogná a fejét, ha látná, meg forogna a sírjában, mint Joda az Episode 2 végén, a párbajban (az erő vele volt).

RÖVID, DE VELŐS

Sziasztok!

Kellene sok cd a pcguruba, legalább 65 és ezt rakd be létszi az újságba!

Akkor én is: nekem meg egy csomó dolcsi kéne a számlámra, legalább 65 millió. Erre köss csomót! Szép lenne! Ha megtennénk, amit kérsz, akkor nem újság lenne CD-melléklettel, hanem CD újság-melléklettel. A Levrov legyen a mellékletben? Bocs, ezt nem engedhetem, úgyhogy nem lesz több CD.

EGY KIS FANTASY (VAGY SCI-FI?)

Valamikor a középkorban feltalálták az okosak és a buták a papírt. Tudták ez lesz a jövő, de azt nem, hogy pár ifjú bátor és erős ember ezt teljességében ki használja. Belefogtak valami veszélyes, ám annál őrültebb vállalkozásba, egy újságba, egy pc-s újságba. Még ők maguk sem tudták hogyan vágjanak bele, de a zsigereikben érezték a tudást, a szerencsét, a bátorságot, és mindenekfelett a számítógép létrehozását, amiről akkor még nem is tudták, hogy így fogják hívni. Ők a fiatalok Bear, Gyu,]{redenc és számos többi társa, akik a PC Gurut megalkották. Nem tudták mi vár rájuk, hogy hatalmas cég fogja őket szárnyuk alá venni, mint a jövő. A céget Vogel Publishing Kft.-nek hívták. A számítógép megalkotása volt az első cél, hisz anélkül mit ér az újság. Több évi gondolkodás, tervezgetés és fejlesztés után, megalkották a hibátlan, de teli hibákkal levő komputert. A hír a csapatról másodpercről másodpercre szétterjedt a világon. Ezen a híren felbuzdulva sok ember állt neki tanulmányozni a remekművet, hogy később pénzt csikarhassanak ki belőle. Egyesek a szoftverrel, mások pedig a hardverrel voltak elfoglalva. Ezek a fogalmak még csak akkor találódtak ki.
Hogy néhány példát említsek ebből is, abból is. Szoftverfejlesztő cégek: Maxis, Illusion Softworks, Microsoft(élén Bilgéc elvtárs), Io Interactive, ..Hardvergyártó cégek: Pentium, Nvidia, IBM, ... Nagyon hamar megkezdődtek a gyártások mindkét téren!...
Hogy mi lesz a cégek között? Ki áll a termékek gyártásának az élére? Milyen termékek jönnek a világra? Milyen fejlesztések akadnak a gondos kezekbe? Azt mind megtudhatjátok a trilógia második részéből!!! Ha elkészül a nagyszabású remekmű, egy részben jelenik meg!!!!

Ui: A trilógia írása teljesen az olvasók szórakoztatására készült és semmi valós alapja nincsen, bárminemű egybeesés a véletlen műve! A trilógia második részét is küldeni fogom!
Üdv: Sunshine
„S eljövend a computerek kora...”

Izé. Szerencséd, hogy odaírtad az utóiratba a kitalációs szöveget, mert bizony az alapítóatyáknál van egy kis hiba, de hát ezért van az írói szabadság. Kíváncsian várom a folytatást, mert miért ne várnám? Ez olyan, mint az ebéd: a leves után várod a másodikat, meg a desszertet, bár lehet, hogy ez csak megszokás, mert nem is vagy éhes. Aztán Napsütés átmegy kritikusba:

Bevezető: ismerteti az elkövetkező játékokat, szerintem figyelemfelkeltésnek kiváló és érdekes is.
Interjúk: több, több, több kell ez nem elég fiúk lányok, hisz mi nem tudunk mindenről, ami a kulisszák mögött történik. Egy kis cégtörténet is kéne!
Bemutatók: tökéletes cikkek, király képek, csak így tovább...
Végigjátszások: mostanában csökkent a számuk, ami rossz előjelre mutat, vagyis hogy meg akarjátok szüntetni, de ezt ne tegyétek!

Hardver: épp elegendő, de lehetőleg több információ kellene, hogy pár hónappal a megjelenés után egyesek meg tudják venni, főleg ha jó és érdemes.
Mobil hírek: írhatnátok a Nokia N30 telefonról (ezt eddig még nem láttam) és több adat kéne róluk, na meg a képek.
Gondolatébresztő: mindig érdekes cikkek, semmi kifogásolni való. A nanotechnológiáról írhatnátok jóval többet, hisz az a jövő.
Homok a gépezetben: Kicsit hiányos de érdekes.
Grab: folytatni kellene a Nero boncolgatását! A mostanában megjelenő verziók jobbnál jobb újításokkal rendelkezik!
Design: szerintem ti tudtok ennél jobbat is, hozzátok ki magatokból a legjobbat. A várt hatás nem marad el.
Cikkek az összességében: érdekesebbnél érdekesebb cikkeket írtok, de e téren is van mit fejlesztenetek, hisz ti tudtok ennél jobbat is.

Ui: A tudás és a szerencse legyen veletek, az újság jó úton halad.

Hát ja. Köszi a dicséretet, a negatívumokat meg majd átgondoljuk. Csak azt tudom mondani, mint eddig, nem tudunk minden igényt kielégíteni, Te például több végigjátszást kérsz, míg Scarab az előző számban épp ezeket sokallotta. A telefonokról nem tudok semmit, de biztos van valami szaklapjuk azoknak is, meg ott a Net. Persze ha tényleg jó az említett modell, akkor úgyis lesz róla írva. Sok téren van mit fejleszteni, és meg is tesszük, amit tudunk.

SOK-SOK KÉRDÉS

SzevaPCGURU!

Üdvözöllek benneteket. Ez az újság a legkirályabb. Na ennyi elég volt mert, még elhízik a májatok. Sokat gondolkodtam már azon, hogy írok nektek, de még csak most fogtam billentyűzetet. A kérdéseimet/kéréseimet pontokban sorolnám fel:

1. Tudnátok-e tanácsot adni gépfejlesztésben? A gépem egy Canyon 7TABAS alaplap+ 800 MHz Duron, Gef3Ti200 és 256MB SD-RAM. Mondjatok már valami jót, pl. mit lenne érdemes kicserélni és mire. Na és a pénz is fontos!
2. A teljes játékok résznél nem lehetne valami nevesebb, elismertebb és a mai napig játszott játékokat adni? Gondolok itt a Starcraft-ra vagy a Half-Life-ra. Meg az is nagyon jól esne, ha az újság mellé adnátok kész CD-borítókat, amiket nem kell kivágni és ezzel együtt nem kéne tönkretenni ezt a jó újságot.
3. Írjatok légyszíves egy internetes rovatot is, ahol tippeket adtok, hogy mire érdemes pénzt kiadni. Mit kell beállítani stb.
4. Nekem mirkohullámos netem van és napközben elég gyakori a 6-700- as ping. Emellett a letöltés ugyanúgy 80-90 Kbit/sec nappal is meg este is, de este nagyon jól lehet játszani. Akkor, hogy is van ez? Örülnék, ha erre is tudnátok válaszolni.
5. Nincs kedvetek egy olyan rovatot létrehozni a CD-n ahol az olvasók által beküldött fagyásokat és egyéb marhaságokat lehetne megtekinteni, mert nekem van már egy csomó. És az egész országgal szeretném megosztani a WINDOWS szépségeit. :-) (küldök is egyet) ***(ez látható alant - a szerk.)***

Az újság még mindig nagyon jó és örülnék, ha ez a fejlődési tendencia tovább folytatódna. Hát sajnos csak ennyire futotta a levelem, de majd megpróbálok legközelebb többet írni. Előre is megköszönöm, ha válaszoltok.
Üdv: Demoniac

A májamnak már tökmindegy, és azt kell mondanom, hogy nem a sok dicséret teszi tönkre. Na jó, azért ennyire nem rossz a helyzet, tehát még sokáig tudlak boldogítani titeket (ha a Bear is így akarja). A géped szerintem nem rossz, kevés játék van, aminek ez nem elég, esetleg vegyél még 256 MB memóriát, meg egy gyorsabb Duront (bagóért nyomják az apróneten használtan). A teljes játékok szerintem jók, például a Fallout-tal sokan játszanak most is. Abban igazad van, hogy a Half-Life jó lenne, lehetne CS-zni még több emberrel! A netes rovat esetleg az új honlapon beindulhat, de ez még a jövő (vagy már). A sebességedhez nem tudok hozzászólni, én a mikrohullámokat csak melegítésre használom. Azt tudnod kell, hogy az Internet olyan, mint a Loch Ness-i szörny: lassú, és senki nem tud róla semmi biztosat. A fagyásokat küldd el nekem, és meglátom, mit tehetek. Ha lesz elég, akkor lehet róla szó.

FÉL MEGÁVAL HEVESEBB

Helóóóóó Evri-bodry de legfőképpen az Egy Guru tímnek!

Na mi helyzet van házatok tájékán? Én egy rendszeres vevőtök vagyok és nagyon teccik az újság, azért mert itt tényleg le vannak tesztelve a játékok nem úgy, mint a 192*3 1000byteban! Azonban el ne bízzátok magatokat mert a guru.hu még mindig retyi (ne hogy meg sértődjetek)! :) Lécci lécci rakjatok be a levrovba, előre is köszönöm!
Csőtészta MINDENKINEK!!!
Gavy

Hát a házunk táján a helyzet változatlan, és szerencséd, hogy rendszeres vevő vagy, mert csak nektek írjuk rendszeresen az újságot. Az általad említett magazinról sajnos már csak múlt időben lehet beszélni, ők is eltűntek a média poklának sötét bugyraiban, ennyivel is szegényebb lett a piac... Az egy perc némaság után pedig azt kell mondjam, hogy a honlap tényleg nem az igazi, de úgy tudom, hogy épp most folynak a fejlesztések (de tényleg), és majd elégedettek lehettek, ha elkészül.

AZ ELTŰNT TÖRD. NYOMÁBAN

Sirály a guru. A levrov színvonala rohamosan növekedik. A teljes játékok iszonyú jók. Pl a Fallout Taktics félelmetesen kiri. DE HOL A TÖRD???????
Gruber Miklós

Hát a színvonal-emelkedésen keményen dolgozom, a teljes játékok meg szerintem is jók, már csak azért is, mert ingyenesek, meg teljesek, meg lehet velük játszani is. A Törd. manapság nagyon elfoglalt, meg kaszinózik, úgyhogy ezért nem ír, de köszöni, jól van, láttam a múlt héten, és megvolt az összes ujja, tehát nem lehet sok tartozása sem.

Többen írtátok, hogy nem értitek a Totó megoldásban, hogy a +1-es kérdés hogy-hogy 1996, és nem 1997. Igazatok van abban, hogy több verzió létezik a megjelenés időpontját illetően a neten, úgyhogy ez a pont nem fog beleszámítani a sorsolásba. Így mindenki egyenlő esélyekkel indulhat.

Végül sajnálattal közlöm, hogy senki nem tudta megmondani, hány fogam van, és az időtöltésre is csak Hunter (CS rovatvezető) mondott annyit, hogy: „Mondjuk cs-zhetsz, vagy elmehetsz bulizni/sörözni a haverokkal, vagy ilyesmi." Hát valami ilyesmi, de azért távolról sem teljes a kép. Ja, még valami. Meg tudná valaki írni nekem a Chubakka-módszer lényegét? Valamint arra a technikára is szükségem lenne, ami lehetővé teszi a sörösüveg felnyitását egyetlen darab A4-es lap segítségével. Előre is köszi a válaszokat, remélem, mire ezt olvassátok, már nincs hó, meg fagy, hanem zöldül a fű, kékül az ég, nyílnak a virágok meg az ablakok (szellőztetés rulez). És bár 15-e szombat lesz, azért ne búsuljunk, mindjárt itt a nyuszi, és lehet pihenni (április 20-21). Végül sok játékot, és gépfejlesztést kívánok mindenkinek:

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ

2003. MÁRCIUS 1.
Vangelis, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. MÁRCIUS 4.
Dead Kennedys koncert, Budapest – Petőfi Csarnok

2003. MÁRCIUS 6.
Filmbemutatók:
Chihiro szellemországban (Spirited Away – japán, szinkronizált)
Faust 5.0 (Faust 5.0 – spanyol, feliratos)
Miranda (Miranda – angol-német, feliratos)
Baran (Baran – iráni, feliratos)
A kör (The Ring – amerikai, feliratos)
Álmomban már láttalak (Maid in Manhattan – amerikai, feliratos)
Szép napok (magyar)
Órák (The Hours – amerikai, feliratos)

2003. MÁRCIUS 7.
Megjelenik az Ultima Online: Age of Shadows, a Port Royale és a Metal Gear Solid 2: Substance

2003. MÁRCIUS 8.
Enigma, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. MÁRCIUS 13.
Filmbemutatók:
Bánk Bán (magyar)
Solaris (Solaris – amerikai, feliratos)
A muskétás (The Musketeer – amerikai, feliratos)
Dina vagyok (I am Dina – norvég-svéd-dán-német-francia, feliratos)
Isten városa (City of God – brazil-francia, feliratos)
Még egy kis pánik (Analyze That – amerikai, feliratos)
Chicago (Chicago – amerikai, feliratos)

2003. MÁRCIUS 14.
Megjelenik a Red Shark és az IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles

2003. MÁRCIUS 14-31.
Budapesti Tavaszi Fesztivál

2003. MÁRCIUS 15.
Megjelenik az Enigma: Rising Tide

2003. MÁRCIUS 17.
Amalinda Ütőegyüttes koncert, Budapest – Zeneakadémia

2003. MÁRCIUS 17-20.
Internet Fiesta, Budapest – Magyar Tudományos Akadémia

2003. MÁRCIUS 20.
Filmbemutatók:
Madame Sata (Madame Sata – brazil-francia, feliratos)
A zongorista (The Pianist – német-angol-francia-lengyel, feliratos)
Félholt (Half-Past Dead – amerikai, feliratos)
A rózsa énekei (magyar)

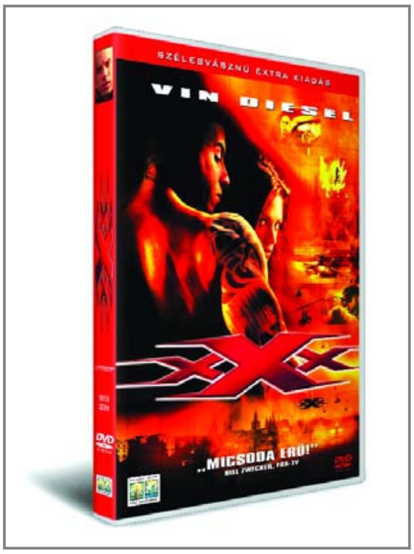
2003. MÁRCIUS 21.
Megjelenik a Devastation, a Jurassic park: Operation Genesis és a Vietcong

2003. MÁRCIUS 25.
Queen, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. MÁRCIUS 27.
Filmbemutatók:
A szellemhajó (The Ghost Ship – amerikai, feliratos)
Daredevil – a fenegyerek (Daredevil – amerikai, szinkronizált)
A titkárnő (Secretary – amerikai, feliratos)
A mag (The Core – amerikai, szinkronizált)
Tesó (magyar)
Betty Blue (Betty Blue – francia, feliratos)

2003. MÁRCIUS 28.
Megjelenik a Chaser, a Grom és a Shadowbane

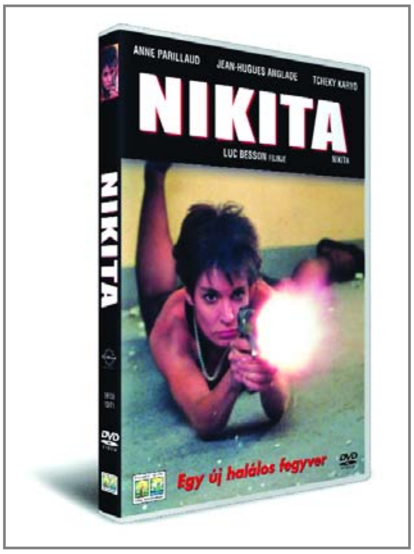
XXX - XXX



Xander Cage (Vin Diesel) elképesztő mutatványaival folyamatosan borsot tör a rendőrök orra alá. Képességeit arra használja fel, hogy a gazdagok, a fennálló rendszer és a tekintélyelvűség ellen küzdjön. A mutatványait internetes lapján publikálja, az így befolyt pénzből tengeti életét – ld. orgia, orbitális bulik, gyönyörű nők tömkelege. Az egyik felvételen például ejtőernyővel ugrik ki egy 200 m magas hídról a mélybe zuhanó lopott autóból. Minden mutatványa hatásvadász, a korlátokat a végsőkig feszegető, életveszélyes vállalkozás, melyek csupán rajongói és barátai körében emelik népszerűségét, ám egyre gyakrabban kerül összeütközésbe a törvénnyel. Xender nem is sejti, hogy az acélkemény Gibbons ügynök (Samuel L. Jackson) az Állambiztonsági Hivataltól minden lépését folyamatosan figyeli. Amikor Gibbons egyik beépített emberét az Anarchia 99 nevezetű anarchista csoport meggyilkolja, elhatározza, hogy olyan embert küld Prágába, aki teljesen el tud vegyülni a veszélyes bűnözők között. Xander pont megfelelő, bámulatos fizikai adottságokkal rendelkezik, és nem ijed meg a saját árnyékától. Gibbons erőteljes rábeszélést (ld. fenyegetést) alkalmaz, hogy rávegye Xander-t, segítse az Állambiztonsági hivatal munkáját. Prágába utazik, ahol be kell épülnie az Anarchia 99 csoport tagjai közé, hogy megtudja, mire készülnek. A szervezet vezetője a valamikori orosz katonai parancsnok, Jorgi (Marton Csokas), és gyönyörű, de könyörtelen barátnője, Jelena (Asia Argento). Xander külsejével és képességeinek segítségével könnyedén beépül az anarchisták közé. A lendületes akciófilm elképesztő jelenetek sorát vonultatja fel, a manapság legmenőbb extrém sportok mindegyike szerepel a filmben.

A filmet 5.1-es magyar hanggal vagy magyar felirattal is megtekinthetjük. Meghallgathatjuk a rendező anekdotáit a filmhez mellékelt audiokommentár segítségével. Belelapozhatunk a film készítőinek a naplójába, és megtekinthetünk rövidfilmeket a film leglátványosabb részeinek – a lavinás és a robbantásos jelenet – készítéséről. Megtudhatunk érdekes információkat a film főszereplőiről, a filmben felhasznált járművekről, és arról, hogy milyen eszközöket, trükköket vetettek be a film látványvilágának kialakításánál.

NIKITA - LA FEMME NIKITA



Luc Besson ötödik rendezése, a Nikita volt az a film, ami meghozta számára, és kedvenc színésze, Jean Reno számára a hírnevet, elismertséget. A filmből amerikai feldolgozás (A bérgyilkosnő – Point of No Return) és sorozat (La Femme Nikita) is készült. A Nagy Kékség lírai hangneme után Luc Besson tabudöngető akciófilmet készített. 1990 előtt – egy íratlan szabályt betartva – a filmkészítők nem forgattak női főszereplővel akciófilmet, és az sem volt mindennapos, hogy a főszereplő nem volt egyértelműen jó vagy rossz. A történet egy furcsa, modern Pygmalion átdolgozás is egyben. Nikita (Anne Parillaud) egy piti bűnöző, aki az utcán él, és betörésekben vesz részt, hogy pénzhez jusson. Társaival betör egy gyógyszertárba, hogy drogokat szerezzen, az akció balul sül el, rajtakapják őket. Ekkor hidegvérrel megöl egy rendőrt. A francia titkosszolgálat vezetője választás elé állítja, vagy kivégzik, vagy csupán eljátsszák a halálát, és csatlakozik a szervezethez. Ebben az esetben egy kiképzésen kell részt vegyen, ahol profi bérgyilkost faragnak belőle. Nikita az utóbbi mellett dönt. A szadista Bob (Tcheky Karyo) veszi kezelésbe, hogy igazi gyilkológépet faragjon belőle. Másik mentora megtanítja használni nőiessége erejét, mert ahogy mondja, végtelen előnyhöz tud jutni általa. Eleinte megpróbál lázadni, ám Bob nem tűri a kilengéseket, két hetet ad neki, hogy észhez térjen. Nikita nem csak a fegyverekkel tanul meg bánni, hanem kifinomult, vonzó nővé érik az évek alatt. [RTF bookmark start:]OLE_LINK2A kegyetlen megbízások azonban fizikailag és lelkileg is egyre nehezebbé válnak a lány számára. A kör bezárul, a menekülés lehetetlennek tűnik.[RTF bookmark end:]OLE_LINK2

A filmet Dolby Surround magyar szinkronnal vagy magyar felirattal tekinthetjük meg. A lemez nem bővelkedik extrákban, mindössze egy eredeti filmelőzetest kapunk a film mellé.

WARNER

Március 4.
Most már elég (Enough)
Napfényes Florida (Sunshine State)
Ajkamon lakat (Little Secrets)

Március 11.
Stuart Little, kisegér 2. (Stuart Little 2.)
Nevem Sam (I Am Sam)
Az akciófilm művészete (Art of Action)
Stuart Little, kisegér 1, 2 (Stuart Little 1, 2 box)

Március 18.
XXX (XXX)
Fekete Maszk 2 (Black Mask 2)
Piranha 2 (Piranha 2)

Március 25.
Végszükség (John Q)
Ennyi! (State and Main)
Az élet háza (Life as a House)
Bosszú és igazság Új-Mexikóban (Truth or Consequences, N.M.)
Két nap a völgyben (2 Days in the Valley)
Halálhágó (Heartbreake Ridge)
Luc Besson csomag (Luc Besson Package)

SPI

Március 17.
Aki bújt, aki nem (Jeepers Creepers)
Vakvágányon (Derailed)
Sűrű lé (Hard Cash – Run for the Money)

INTERCOM

Március 4.
Lilo és Stitch (Lilo and Stitch)

Március 11.
Hamvadó cigarettavég
Szárnyaló bátorság (12'O Clock High)
Homokkavicsok (Sand Pebbles)

Március 18.
Tiszta ügy (High Crimes)
Csodabogár (Phenomenon)
Váltságdíj (Ransom)
A hálószobában (In the Bedroom)

Március 25.
Jelek (Signs)

UIP

Március
Egy fiúról (About a Boy)
Balto (Balto)
Balto 2. (Balto 2.)
Beethoven 4. (Beethoven's Fourth)
Dante pokla (Dante's Peak)
On-Lány (Bitrthday Girl)
Római vakáció (Roman Hollyday)
A rettegés arénája (The Sum of All Fears)

A KÖR
(THE RING)

Színes, feliratos amerikai thriller, 115 perc, 2002
Főszereplők: Naomi Watts, Martin Henderson, David Dorfman, Brian Cox, Lindsay Frost
Forgatókönyv: Ehren Krueger, Koji Suzuki regényéből
Fényképezte: Bojan Bazelli
Zene: Hans Zimmer
Rendezte: Gore Verbinski

1990-ben jelent meg Koji Suzuki Ringu című horror trilógiája. Ebből előbb tévéfilm lett (1994), majd 1998-ban Hideo Nakata rendezésében, azonos címmel kultmozi, nemcsak az ázsiai piacon, de világszerte hatalmas sikert aratva. A Dreamworks megvásárolta a film jogait, hogy elkészítsen belőle amerikai módra egy remake-et. A Ring tavaly októberben debütált a piacon, a hazai mozik most, március 13-án mutatják be, miközben a nagy vízen túl már megjelent a DVD kiadás is.
A sztoriról nem nagyon tudok beszélni, ugyanis bármit is árulnék el belőle, poéngyilkosság lenne. Akik ismerik David Lynch munkásságát, a Twin Peaks mellett az Útvesztőben (Lost Highway) című zseniális alkotást, nagyjából besorolhatják a művet. Döbbenetes fordulatok egymás után, egy látszatmegoldás új problémát szül, egyre újabb kérdések bukkannak fel, és a néző egyre inkább elveszetten érzi, hogy soha nem kap választ azokra. A történetről azért annyit elmondhatok: főszereplője egy videokazetta, melyet ha valaki megnéz, (állítólag) egy hét múlva meghal. Egy fiatal újságírónő nem hisz a történetnek, de hamarosan saját bőrén tapasztalja, hogy (talán) hibát követett el. Megkezdődik egy kétségbeesett nyomozás, egy hajsza valami (vagy valaki) után…
A film rendezője Gore Verbinski, aki rendezőként elég fiatal, leginkább a Budweiser-békák alkotójaként híresült el, eddigi filmjei a „nézhető” kategóriába estek (Ritual, Egértanya, A mexikói). Most azonban szerencsére jó alapanyagot kapott, a forgatókönyvet az az Ehren Kruger jegyzi, aki a Szomszéd (Arlington Road) vagy a Sikoly 3 írójaként lehet ismerős. Nem mondom, hogy az igazi filmrajongók nem fognak ismerős elemeket találni a sztoriban (például a Bárányok hallgatnak híres „kút + köröm” snittje egy az egyben benne van, és pár Hitchcock jelenet is), de ez igazából nem zavaró, és elsőre úgyse erre fogsz figyelni, legfeljebb úgy a huszadik megtekintésre…
A szereplőgárda kiválasztása is ügyes volt, a női főszereplő a szép Naomi Watts, akit legutóbb épp a legfrissebb Lynch-moziban láthattunk (Mulholland Drive), a férfi főhős Martin Henderson (A fegyverek szava). A film amolyan tinihorroros módon indul, aztán átcsap Lynch és Hitchcock stílusába. Remekül alkalmazza például a thriller atyamesterének késleltetéses technikáját, azaz soha nem akkor történik meg az „ijesztés”, amikor számítasz rá, hanem egy lépéssel később, és ekkor valóban kiengeded a barna mackót. Utoljára filmen ennyire a Temetetlen múlton izzadtam meg, annyira sötét a hangulat, annyira szívbe és agyba markoló, hogy az már egyenesen kegyetlenség. És amikor már azt hiszed, vége és happy end, akkor jön az igazi késdöfés – a vége főcím után még percekig elfehéredő ujjakkal markolod a szék karfáját. Ez az a film, amit akkor sem vennék meg kazettán, ha a fejemhez pisztolyt szegeznének, sőt a megtekintése óta inkább nem kapcsolom be a videomagnót…
A filmmel kapcsolatban azért annyit el kell mondani, hogy a nagy vízen túl nem kapott túl magas osztályzatokat, mivel ott ismerik az eredeti, japán verziót, és ahhoz képest gyengé(bb)nek ítéltetett a feldolgozás. Ez mondjuk hihető, hiszen jómagam jó hollywoodi „újrát” még nem láttam eddig. Mivel valószínűleg egyszer nálunk is meg fog jelenni a Ringu, tessék azt előjegyezni, ha én ettől berosáltam, arra azért erősen kíváncsi vagyok (de lehet, hogy inkább mégsem…) – azt tudom, hogy a japánok tudnak kemény mozikat csinálni, én gyerekfejjel láttam az Onibabát, de míg élek, el nem felejtem.

Addig is, míg megérkezik hozzánk a Ringu, tessék nyugodtan beülni a moziba egy-két Körre. Utána úgyse leszel nyugodt, azt garantálom. Kukoricára pedig kár költeni. Ez nem az a film…

]{redenc

HÉT ÉRDEKESSÉG

A filmben Chris Cooperre egy gyermekgyilkos szerepét osztották. A jeleneteit leforgatták, az előzetes PR-anyagokban is szerepelt a neve, de végül az összes snittjét kivágták a filmből. Ám „emlékül” legalább a fotóját becsempészték: azon az újságon látható, melyről a film végén Noah felemeli a kávéscsészéjét.

A film másik főszereplője a vörös levelű juharfa, mely acéltörzsből és műanyag levelekből lett elkészítve. Szegény jószág háromszor dőlt fel egy viharos, 160 km/h (!) erejű szélben. Végül a stáb megunta a dolgot, és Washington államból, a forgatás helyszínéről átszállították Los Angeles közelébe. Itt dőlt fel negyedszer, ezúttal egy 95 km/h-s széllökéstől…

A MUSKÉTÁS
(THE MUSKETEER)

Színes, szinkronizált amerikai kalandfilm, 105 perc, 2001
Főszereplők: Catherine Deneuve, Mena Suvari, Stephen Rea, Tim Roth, Justin Chambers, Nick Moran, Bill Treacher, Daniel Mesguich, Steven Speirs
Forgatókönyv: Gene Quintano, id. Alexandre Dumas regényéből
Fényképezte: Peter Hyams
Zene: David Arnold
Rendezte: Peter Hyams

A Körrel egy időben kerül a hazai mozikba egy olyan film, amelyet 2001 szeptemberében mutattak be az USA-ban, és gondolom, ez a másfél éves késés főleg a nem túl jó fogadtatásnak is köszönhető. Mert a Muskétás nem egy kimondottan jó film – viszont meg kell hagyni, érdekes...

A jó Peter Hyams, akinek filmjeiben (Gyilkos bolygó, 2010, Bűntény a támaszponton, Időzsaru, Hirtelen halál, A bestia, Ítéletnap) mindig is nagy szerepet játszottak az akciójelenetek, régóta szeretett volna valami kosztümös kalandfilmet forgatni. Amikor megkapta a Muskétás könyvét, kissé húzta a száját, hiszen a történet ezeregy feldolgozást megélt már – aztán isteni szikra pattant ki fejéből: Dumas tipikusan európai/nyugati sztoriját az ázsiai tradíciókkal vegyíteni, azaz az akciójeleneteket a Mátrixból vagy a Tigris és sárkányból ismert drótköteles „repkedő" koreográfiával megvalósítani. Felfogadta Hongkong élő legendáját, Xin Xin Xiongot, hogy komponálja meg ezt teljesen új, eddig még nem látott módon. Nos, tömören: ez sikerült neki. Tulajdonképpen ez az elem az, amely miatt a filmről írok, mert ez nekem valóban bejött.

A forgatókönyv ugyanis elég csapnivaló. Az a Gene Quintano írta, akinek eddig olyan munkái voltak, mint a Rendőrakadémia 4-5, és pár felejthető komédia – nyilván ő is meg akarta mutatni komoly és művészi oldalát (leplezetlen féltékenységet érezve a Lovagregénnyel szemben). Az ugye eleve gyanús, hogy lehet a Dumas-regényt másfél órába beletömni. Nos, például úgy, hogy beledobáljuk az ismert szereplőket minimális jellemrajzzal – a három testőr „csak úgy van", és se történelmi háttér, se korrajz. A film D'Artagnan életére fókuszál, és a gárdisták erkölcsi vívódásaira – legalábbis Quintano szándéka szerint. Nyilván Hyams is észrevette, hogy ez nem igazán jött össze, ezért megszerzett néhány tényleg nagy nevet a mozihoz. Itt van a francia filmgyártás nagyasszonya és ikonja, a még mindig vonzó Catherine Deneuve; az ír Stephen Rea, akinek seregnyi filmje közül talán a Síró játékban nyújtott alakítása a legmaradandóbb; a vérforraló Mena Suvari, aki az Amerikai pitében és az Amerikai szépségben is tündökölt (utóbbi kicsit vissza is csillan a fürdőkádas jelenetben); no meg a nagyszerű Tim Roth (Kutyaszorítóban, Ponyvaregény), aki a film leghitelesebb, legjobb alakítását nyújtja az intrikus, cinikus és kegyetlen Febre szerepében. (Kedvenc párbeszédem a királynő és Febre között: „– Hát nincs kegyelem az ön szívében? – Nincs kegyelem. Nincs szív sem.") D'Artagnan szerepét egy fiatal divatmodell, Justin Chambers játssza (?). Kétségtelen, hogy jól mozog a fiú, és szépen tud nézni – erről a tini lányok szívét megdobogtató nézéséről rögtön beugrott Hayden Christensen (SW2 Anakin), és rájöttem, hogy a film tiszta Csillagok háborúja, a fekete ruhás Febre Dart Vader, Richelieu Palpatine, Planchet Obi Van Kenobi; de magamra vessek, hogy állandóan ilyenek ugranak be...

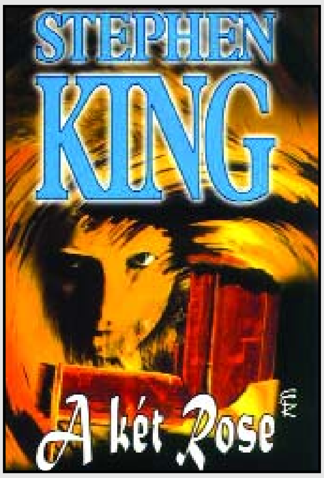
A filmet maga Hyams fényképezte, és ezzel sincs baj, szép és hangulatos felvételeket látunk (a film nagy részét Franciaországban forgatták), és David Arnold zenéje is kitűnő (főleg a főtéma), klasszikus és nagyzenekari, ahogy az illik. Erre jön, mint tetejébe korona, Xiong mester koreográfiája. A legjobb a film végén D'Artagnan és Febre (pontosabban: Qiao Tan és maga Xiong) párbaja egy hatalmas raktárban, létráról létrára ugrálva, ilyet legutoljára a kínai cirkusztól lehetett látni (meg a Once Upon a Time in China című Jet Li moziban, melyben Xiong a „kölyökképű gyilkos" dublőreként volt jelen, és úgy látszik, nagy hatást gyakorolt rá ez a jelenet...), de emlékezetes marad a film elejei kocsmai küzdelem is (némi Van Damme ízesítéssel). Van még egy ezeknél azért gyengébb tarzanos csata köteleken lógva a vártorony oldalán, és egy látványos hintóüldözéses akció is, bónuszként. Valószínűleg ezek azok a snittek, amelyek megmaradnak bennünk a film után, ahogy a készítők ígérték, ilyen kardpárbajokat eddig még valóban nem láttunk mozivásznon. (Egyébként minden akciójelenetben kínai/hongkongi profi kaszkadőrök játszanak, úgyhogy ironikusan azt is mondhatnám, ami jó a filmben, az ázsiai...)

Összegezve: Dumas- és művészfilm-rajongók kerüljék el a filmet, mert csalódni fognak. Akik azonban csak el akarják csapni a hétvégét egy popcornos-kólás könnyű másfél órában, és el tudják engedni magukat, azoknak bejöhet a film.

A hongkongi része mindenképp.

]{redenc

STEPHEN KING - A KÉT ROSE



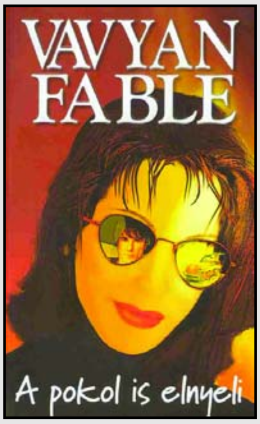
Mit tehet egy asszony, ha házassága maga a földi pokol? Férje – a mások szemében köztiszteletben álló rendőr – nem riad vissza a mindennapos testi és lelki erőszaktól, az állandó megaláztatásoktól. Rose fél, de érezvén, hogy helyzete már nem lehet sokkal rosszabb, megszületik az elhatározás, s legyőzvén saját korlátait megpróbál új életet kezdeni. Elmenekül otthonról egy számára teljesen idegen világba, ahol előbb pártfogókra, majd barátokra és a régen vágyott normális életre lel.
A múlt lerázása azonban nem ilyen egyszerű, és erre maga az író: Stephen King a garancia. A mester ezúttal nem a tőle teljesen megszokott stílusban tárja elénk a „mindennapok" iszonyatos eseményeit. A félelem ezúttal nem vámpírok, űrlények, patkányok képében közelít felénk, hanem egy mindenre elszánt ember formájában, akit nem érdekel, milyen eszközökkel viszi véghez akaratát. King persze ezúttal sem hagy cserben minket, a könyvet ismét átszövi az ismeretlen, a misztikum. Adott egy igen furcsa festmény, melynek lakója Rosie, aki valamilyen módon minduntalan igyekszik segíteni védtelen főhősünkön.
A történet maga nem kifejezetten sodró lendületű, de megtalálható benne a kellő feszültség, az a plusz, ami lapról lapra hajtja tovább az olvasót. Rajongók számára kötelező, de bárki számára kiváló, izgalmas olvasmány.

Európa Könyvkiadó

DEAN R. KOONTZ - POKOLI HORDÁK

A rémisztő történetek másik jelentős alakja, Dean R. Koontz immáron huszonnyolcadik regényével jelentkezik, és senkinek ne legyen kétsége afelől, hogy egy újabb, kellően rejtélyes, már-már földöntúli krimi kerül a kezei közé.
A helyszín a „Nagy Alma", New York, a bűnök városa. Penny egy éjszaka furcsa neszre ébred – először öccsére gyanakszik, majd egy egérre gondol, mint a zaj forrásának okozójára. A különleges hangok azonban nem egy rágcsálótól származnak, hanem valami más, valami sokkal gonoszabb teremtmény adja ki őket. A felismerés eléri a tizenegy éves kislányt is, ám egy véletlen folytán megszabadul kellemetlen látogatótól, és jó gyermek módjára el is felejti azt. Mindeközben odakinn minden idők egyik legkegyetlenebb tele uralja a várost, a gyilkossági csoport nyomozóit pedig egy furcsa sorozatgyilkos készteti vadabbnál vadabb teóriák kiagyalására. A maffia tagjai ugyanis hullanak, de nem fegyver, hanem valami megmagyarázhatatlan sérülés által. A jelek mindinkább harapásra, marcangolásra utalnak. Jack és Rebecca, a két nyomozó érthetetlenül áll a dolgok előtt, és egy délután Penny – Jack lánya – ismét szembe találja magát az éjszakai teremtménnyel...
Vajon tényleg a pokol küldöttei mészárolják végig a várost? A válasz kétséges, csakúgy, mint a megoldás, mely eredményre vezethet az ismeretlen erő ellen. Koontz nem hagy unatkozni senkit, megfelelően adagolt izgalmakkal, talányokkal készteti az olvasót egyre tovább, míg el nem éri a megnyugtató végkifejletet.
Animus Kiadó

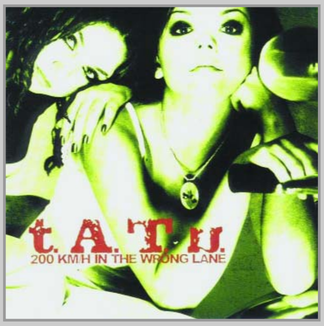
VAVYAN FABLE - A POKOL IS ELNYELI



Mindenek előtt érdemes leszögezni egy igen alapvető tényt: a közhiedelemben létező félreértéssel ellentétben Vavyan Fable nem csak a hölgyolvasók számára jelenteti meg könyveit. Az írónő már bizonyított mind a fantasyk, mind az akció- és kalandregények és a burleszkek terén is. S bár kétségtelen, hogy a főszerepben általában egy igen karizmatikus nőszemély áll, mindez nem okozhat olyan törést egy „férfi" életében, hogy ne forgatná örömmel az akciódús és felettébb humoros köteteket.
Ezúttal 15-16 évet repülünk vissza az időben, a helyszín és az életmód kicsit kopottnak tűnhet, de a történet ezáltal mit sem veszít erejéből. Patrick Wyne egy igen ütős akciócsoport vezetője, akit egy mozgalmas bevetést követően egy furcsa nőszemély látogat meg. Joy Smith újságírónak adja ki magát, ám hamar kiderül, a nő sokkal több annál, mint aminek beállítja magát. A folyamatosan bekövetkező csetepaték közepette fény derül a valóságra, és egy tervre, melynek mozgatórugója egy sajátos emberi vágy: a bosszú. Vonzó teremtmény lévén Joy hamarosan Wyne és csapata segítségével tör célja felé, minek kimenetele igencsak kétséges, és jelentős meglepetéseket tartogat mindenki számára.
Fable a tőle jól megszokott stílusban, de még a kezdeti döccenők érezhető visszhangjával merít el bennünket a történetben. Legrégebbi kalandregényének újrakiadása leginkább a rajongók kegyeit fogja elnyerni, egy „mezei" olvasó számára valamely frissebb munkája ajánlott.
Fabyen Könyvkiadó

DARREN SHAN - RÉMSÉGEK CIRKUSZA (VÁMPÍR KÖNYVEK 1.)

Harry Potter megjelenésével és hatalmas sikerével a gyerekirodalom újult erőre kapott, és sorra jelennek meg a fiatalabb korosztályt célba vevő, jó vagy kevésbé jó történetek. A dömpingből nehéz kiemelkedni, de mégis akadt egy új sorozat, mely egyre több ember, és nem csak gyerek figyelmét keltette fel. A Darren Shan által életre hívott történetfolyam magyarul elnyerte a nem túl kreatív Vámpír könyvek megnevezést is, de belemerülve a történetbe hamarosan ráébredünk, hogy egy igen egyedi széria első kötete került a kezünkbe, s hamar túllépünk a nem túl szerencsés bemutatkozáson.
Akadhatnak emberek, akiknek a vérszívókkal kapcsolatos téma is a könyökükön jön már ki, de ezúttal a dolgok pikantériáját az adja meg, hogy milyen következményekkel jár, ha egy igen fiatal személy kénytelen megküzdeni az éjszakai élet problémáival. A Rémségek Cirkusza igazából csak egy bevezető kötet, mely magában nem nyújt hatalmas élményt, de a happy end-nek éppen nem nevezhető befejezés igencsak felkelti az érdeklődést, és a továbbiakban egy igen izgalmas és kivételes folytatás reményében hagyja az olvasót. A várt eredményt bizonyítandó érdemes megemlíteni, hogy a történet már megérte a hatodik részt, és a Darren Shan hívek izgatottan várják a további folytatások érkezését.
Móra Könyvkiadó



T.A.T.U. - 200 KM/H IN THE WRONG LANE

Az oroszok ismét előrenyomulnak, most azonban nem a határaikat tolják előre, hanem a szórakoztatóipar különböző ágait igyekeznek megostromolni. A számítógépes játékok terén elért komoly sikerek után, most a könnyűzenei ágazatba robbantak be elementáris erővel. Mára már senkinek nem kell bemutatni Juliát és Lenát, akik a t.A.T.u. nevű formációt alkotják. Hamar a slágerlisták csúcsán találták magukat, minden csatorna szüntelenül játssza az „All the things she said" című számukat, és már a második sláger a „Not gonna get us" is folyamatos népszerűségnek örvend. Akinek pedig mindez már nem elég, az örömmel veheti kezébe a csapat bemutatkozó albumát.
A szláv nyelvterületen már 2000 óta sikeres csapat igen lelkes fogadtatásra talált hazánkban is. A korong a jó pop divathoz hűen tartalmaz pörgősebb, és lírai felvételeket is. Akik odavoltak a már említett slágerekért, azok a többi számot is hamar a szívükbe fogják zárni. Mindemellett már csak ráadás a multimédiás rész, az igazi kuriózumot azonban az anyanyelven megszólaló számok jelentik, melyek sokkal jobban visszaadják a dalok hangulatát, a lányok énekhangját.
Összességében egy igen eltalált összeállítással lehetünk gazdagabbak, mely felüdülést nyújt a nyugatról áramló tucatslágerek tengerében.

EDWARD SHEARMUR - K-PAX: ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

Sem az album alapjául szolgáló film, sem maga a zenei összeállítás nem számít friss anyagnak a piacon, de az igényes dallamokra fogékony zenebarátok számára talán mégis érdemes néhány szót ejteni erről a kiváló filmzenéről.
Ha Edward Shearmur neve nem ugrana be rögtön, az nem a véletlen műve, hiszen nem tartozik az álomgyár legfoglalkoztatottabb zeneszerzői közé. Igazából túl sok film nem is áll mögötte, legújabb munkái a Monte Cristo grófja és a 2020: A tűz birodalma. Ez a két film ugyan nem hagy maradandó nyomot az emberben, de a K-Pax teljesen eltérő besorolást élvez. Aki egyszer látta, az biztos ráérzett a varázslatos hangulatra, arra a hangulatra, mely magát Shearmurt is elragadhatta, és olyan számok komponálására késztette, melyek még inkább segítenek elmerülni a film nem mindennapi történetében. A zene ellenben nem csak a film alatt és mellett nyújt tökéletes kikapcsolódást, hanem önmagában is teljességgel élvezhető. Az egészében gép segítségével életre hívott dallamok hol felrázzák az embert, hol tökéletes nyugalomba ringatják, s teszik ezt oly módon, hogy az ember a kettő közti kontrasztot szinte nem is érzékeli.
A korong ugyan rövidke, alig negyvenöt perces, de egy jó könyv mellett, vagy csak egy nyugodt délutánon többszöri meghallgatással is kiváló ellazulást, kellemes perceket ígér.

U2 - THE BEST OF 1990-2000

Az ír csapat a Best of 1980-1990 albummal megkezdett hagyományokat folytatva most piacra dobta legújabb válogatás albumát, mely értelemszerűen az 1990-2000 nevet kapta. A dolog érdekessége, hogy az anyag többféle formában és kivitelben látott napvilágot. A DVD-vel megtoldott, vagy a két lemezes változattal ellentétben mi az egyszerű, egy cd-s verziót vesszük górcső alá.
Be kell látnunk, hogy a korong nem tartogat hatalmas újdonságokat, de a megszokott U2 minőség garantált. Az albumra 16 szám került fel, amiből tizennégy az elmúlt tíz éve legjobbjaiból kerül ki, az „Even Better Than The Real Thing"-től a „The First Time"-ig, a változatosság kedvéért néhol újramixelt formában. Továbbá hallható az ismét igen komoly U2 slágerré avanzsált „Electrical Storm" és a Gangs of New York betétdala, a „The Hands That Built America", mely már egy Oscar jelölést is bezsebelt az idei gálára vonatkozóan. Érdekesség még a „Miss Sarajevo", melyben közreműködik Luciano Pavarotti, ezzel is növelve az album értékét a vásárlók számára. Ez a lemez pedig mindenki számára igazán vonzóvá válhat, hisz akik minden U2 korongot igyekeznek begyűjteni, azoknak evidens, hogy beruháznak rá, de akik csak „szimpla" rajongók, azok sem járnak rosszul, hisz a legjobbat kapják a legjobbaktól.

HOWARD SHORE: THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS - ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

Ebben a hónapban a negyedik ajánlónk újfent egy filmzene, mely sokkal inkább aktuális a nagyközönség számára. Egy olyan album, mely egy jól ismert sorozat középső darabja, a Gyűrűk Ura trilógia második részének aláfestő zenéje.
Howard Shore volt az aki, az első rész muzsikáját is komponálta, és nagy valószínűséggel a harmadik lemez is az ő munkáját fogja dicsérni. Akinek annak idején szerencséje volt a Gyűrű szövetségéhez, vagy most a kettőt együtt vásárolta meg, annak azonnal fel fog tűnni a két album közötti hasonlóság és eltérés. A már jól ismert dallamok itt is felcsendülnek, de áthangszerelve, az új fejezet új történéseihez igazítva, egy sokkal komorabb összképet eredményezve. A lágyabb taktusok immár sokkal csekélyebb számban vannak jelen, és csak néha, néhány igazán lendületes rész fel- vagy levezetésében hallhatók. A megjelenő új motívumok igen nagy előnyére váltak a számoknak, melyek ezáltal nagyobb változatosságot nyújtanak, mint az első rész. Nőtt az énekes betéttel ellátott dallamok aránya is, de ezúttal nem olyan populáris előadók személyében, mint Enya. Ezen zeneszámok közül is kiemelkedik a záróképsorokat kísérő, mely szövegvilágában szervesen kapcsolódik a történethez, és nem véletlenül nyerte el „Gollam dala" címet.
Bár ismét egy kiváló zenei anyaggal állunk szemben, a film nélkül nem nyújt igazi élményt, és csak a fanatikus rajongókat képes hosszú ideig lekötni.

AIRPORT TYCOON 2

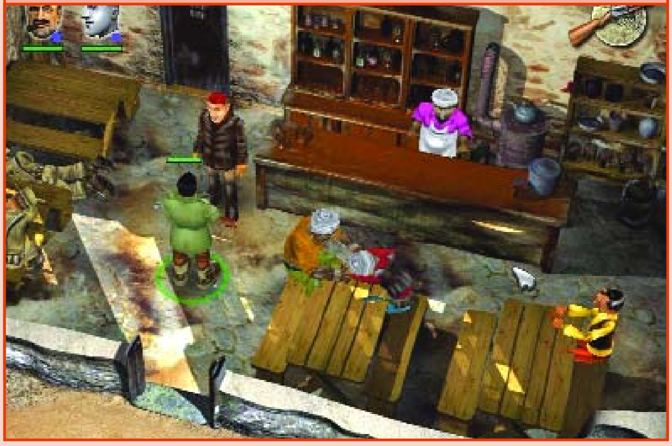
A 2000-ben megjelent Airport Tycoon 3D-s repülőtér-menedzsment szimuláció folytatása is elkészült végre, melyben egy nemzetközi repülőtér mindennapjainak tennivalói szakadnak a nyakunkba. A világ 25 különböző helyén létesíthető légikikötőnk sorozatos helyes döntéseink nyomán a világ egyik központi árufuvarozó központjává válhat.

KNIGHTS & MERCHANTS 2

A Knights & Merchants első része igen szép sikereket ért el kis hazánkban, lévén hogy a lokalizációk hajnalán, amikor még a játékokhoz adott magyar kézikönyv is ritkaságszámba ment, teljesen magyar változatban került forgalomba. A folytatást ugyan már másik cég forgalmazza, ám a sikerreceptet szerencsére egy-az-egyben átvették, így következő számunkban a Knights & Merchants II: A parasztlázadás teljesen magyar nyelvű verziójának tesztjéről számolhatunk be nektek.

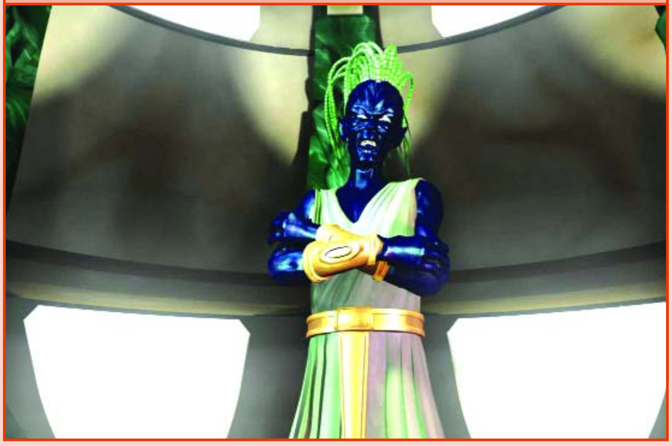
GROM

Talán a következő Indiana Jones kaland is megérkezik a következő szám leadásáig, de az őt valamennyire pótolni szándékozó Grom nevű akció-RPG bizonyosan. Ebben a történetben a nácik az Elveszett Várost keresik, mivel itt található Arjuna király 12 rejtélyes fegyvere, melyek mindegyike egy teljes nemzet elpusztítására képes. Egyetlen ember állhat csak a nácik világhódító terveinek útjába, ez pedig nem más, mint ... (nem, most kivételesen nem Indiana Jonesról van szó, bár talán az ő kalandjai is megérkeznek hamarosan...) Grom ezredes. Érdekes történet, RTS-szerű harcrendszer, és egy csipetnyi humor vár minket a GROM-ban.



MASTER OF ORION 3

Szinte már az idejét sem lehet tudni, mióta készül és közben hány halasztást élt meg a Master Of Orion harmadik része (legutóbb éppen két számunkkal ezelőtt toltak ki velünk, tutibiztos megjelenést ígérve, amiből aztán persze megint nem lett semmi). A '94-es és '96-os előzmények hatalmas rajongótábort szereztek a játéknak, akik minden apróbb hírre figyelve, minden információmorzsára lecsapva várták az újabb MoO játékról szóló híreket. A várakozásnak - a cikkleadás pillanatában legalábbis megint (eh) úgy tűnik - ezúttal tényleg vége szakad, és következő számunkban végre letesztelhetjük a fekete lyukakkal tarkított, űrszörnyekkel telezsúfolt, 8-szereplős multiplayer móddal megtámogatott stratégiai játékot.



A következő teljes játék:

THE NATIONS

A Settlers sorozat ihlette The Nations leginkább gazdasági stratégia, bár a harc is megtalálható repertoárjában. A három nemzet hatalmi versengése a kor (2001 vége) kimagasló grafikájával párosul, mely még ma is megállja a helyét – a felbontást pedig akár 1600x1280-ig is növelhetjük. Egyszóval szép, nyugodt, lassú – amolyan klasszikus stratégia. De ami a lényeg: teljesen magyar nyelvű verzió!

Minimum konfig: PII 266 MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 240 MB HDD

CHIP
Előfizetés

kényelmes
gazdaságos
kézenfekvő

Telefon: 327-4543, 327-4566

e-mail:terjesztes@vogelburda.hu

www.chiponline.hu

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

Előfizetőként mindig biztosan, pontosan és jelentős árelőnnyel jut hozzá lapunkhoz. Előfizetőink számára a magazin házhoz érkezik. Ha lemondja a kiadványt, mi haladéktalanul visszafizetjük a díjkülönbözetet.

Ne késlekedjen, fizessen elő most!

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Tóth Tibor (Uniq)
Hírszerkesztő: Paraszt Imre (Puma)
CD szerkesztő: Gavalda Márk (Sirkhan)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
1048 Budapest, Hajló u. 21. II/3

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző
Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: 327-4576
Fax: 267-9100
Irodavezető: Giricz Erika
Tel: 327-4568
Fax: 267-9100

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft.
1072 Budapest, Rákóczi u. 42.
Szilágyi Katalin
Tel: 327-4570
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel
Tel: 327-4572
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: 327-4543
Rehó Rita, Tel: 327-4566
terjesztés@vogelburda.hu
distribution@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362
Telefon: 327-4543; 327-4566

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám)
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

A legjobb fogás

a

előfizetés!

Előfizetésed által garantált áron, hónapról-hónapra **20 százalék**ot meghaladó **kedvezménnyel** jutsz hozzá lapodhoz, a **PC GURU** magazinhoz! Játékszenvedélyed iránti tiszteletből, hogy kíméljük pénztárcádat, minden számmal **ajándék**ként kapsz **legalább egy teljes játék**ot is!

Telefon: 327-4543, 327-4566
e-mail: terjesztes@vogelburda.hu
www.pcguru.hu

... válaszd a GURUT és több marad neked!

BÁRKI IS MONDTA, HOGY
„A TOLL ÉLESEBB A KARDNÁL”
NEM FOGTA A KEZÉBEN MÉG EGYIKET SEM.
2020-at írunk. A globális konfliktus küszöbön áll. Ki ragadhatja magához a hatalmat? Egy kivételes vezetői képességű, pengeéles stratégiai elme. Aki a frontvonalon és a taktikai teremben egyaránt otthon van, hidegvérét pedig sehol sem veszíti el. Rád illik a leírás? Vár a Command&Conquer™ Generals.
PC CD-ROM
COMMAND & CONQUER
GENERALS
Megjelenés: 2003. Február
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
COMMAND & CONQUER
GENERALS
EA GAMES